



11 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD

ISS PRO '98, MEDIEVIL, ABE'S EXODDUS, FLUID, UNHOLY WARS, B-MOVIE



LEDEN 1999 | 230 Kč | 270 SK | US \$6.95

Oficiální ČESKÝ

PlayStation

Magazín 9

číslo

VÁNOČNÍ SPECIAL!
PRŮVODCE
PLAYSTATIONOVÝMI
DÁREČKY

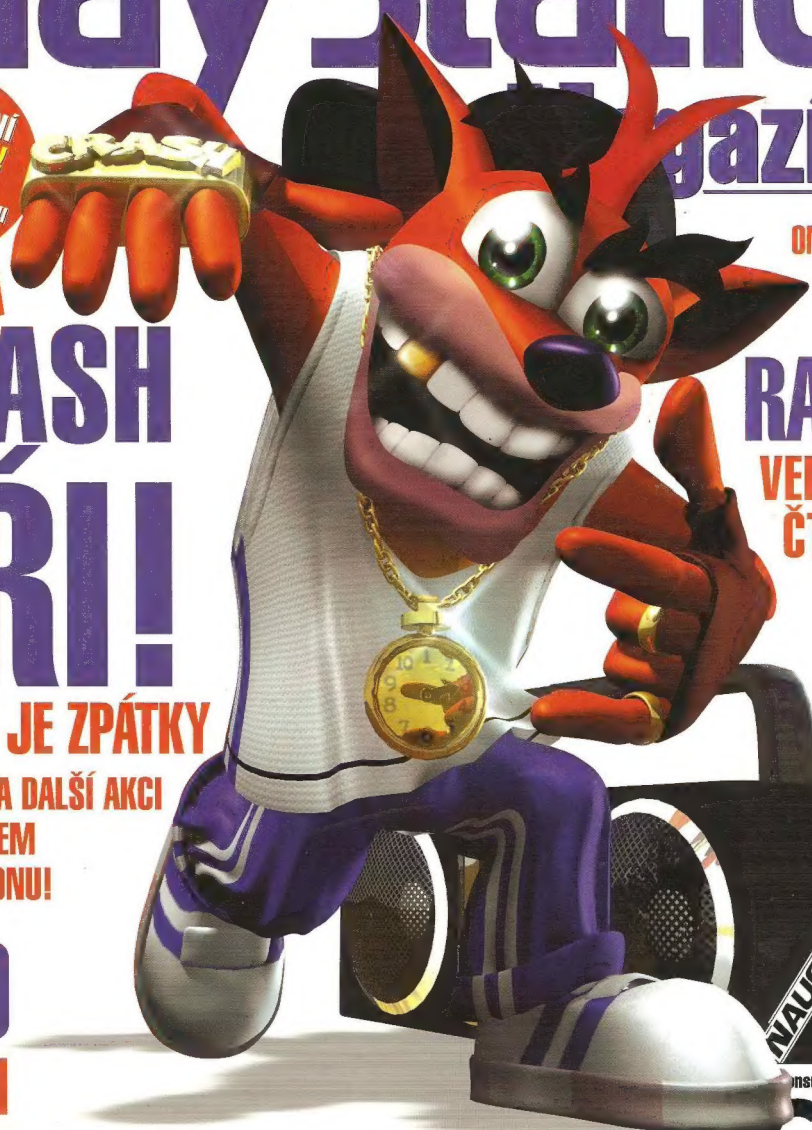
EXKLUZIVNĚ

CRASH TŘI!

CRASH JE ZPÁTKY

RECENZE NA DALŠÍ AKCI
S MASKOTEM
PLAYSTATIONU!

**100
STRAN**



ONA JE TAKÉ ZPÁTKY...

TOMB RAIDER 3

VELKÁ RECENZE
ČTĚTE UVNITŘ

PLUS!

COLONY WARS 2
COOL BOARDERS 3
ABE'S EXODDUS

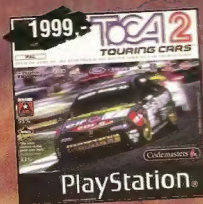
FIFA '99
NHL '99
TOCA 2
SPYRO
ODT



consulting s.r.o., vydavatel časopisu

score

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě



no nekupte to...



PRAHA: Skořepka 6, PRAHA 1, 110 00, Tel: 02/2421 9581

BRNO: Jozefínská 8/10, obch. dům Jozefínka, Tel: 05/4221 9944

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Co jsme připravili pro váš vířivý apetit? Šílené kostlivce, mrzáky v bederní zástěrce, domino, deltiny a pochopitelně již obligátní čutálisty. Takže si tyto námi předkládané chody s požitkem vychutnejte.

ISS PRO '98 *hratelná*
Zábavná a celkem šťastná hra.

MEDIEVIL *hratelná*
Pan Kostlivec shání nějakého schopného plastického chirurga.

MR DOMINO *hratelná*
Mr Domino se kymácí na vašich obrazovkách. Styl *Record Breakers*.

UNHOLY WAR *hratelná*
Strategie dohromady s brutálním válčením. Trojrozměrné šílenství pro zasvěcené. Fakt prima!

ABE'S EXODUS *hratelná*
Vrací se vyvolený Mudokon, takže se máme na co těšit.

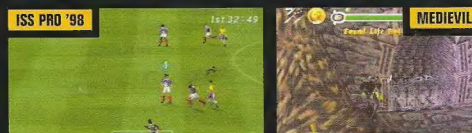
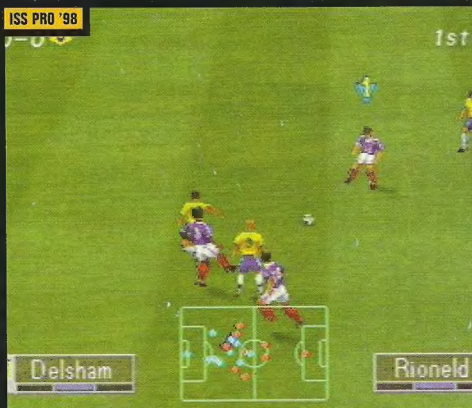
CRASH 3 *videoklip*
Taková nějaká potvora připomínající lišku zde poskakuje a pobíhá...

FLUID *hratelná*
Máte chuť si zakomponovat? Klidně při tom zvládněte i odpolední čaj.

HAUNTED MAZE *hratelná*
Trojrozměrný šňatek *Resident Evil* a *Pac-Mana*.

B-MOVIE *hratelná*
Šílenství plné vetřelců a jejich talířů ve stylu filmu Tima Burtona.

BLAST RADIUS *hratelná*
Link-up bitvy s kosmickými plavidly.



Dříve se marketingoví specialisté zábavního průmyslu počátkem adventu mezi sebou šázeli o to, jestli o Vánocích bude číslo jedna

Madonna, Jackson nebo nějaká kompilace Best of X-Mas 18. Zapomeňte na to. Dnes se mnohem větší peníze točí ve videohrách, a tak je spíše zajímavá otázka, zda o se Štědrém večeru bude na vrcholu hrát lehce rozpálená Lara, přerostlá krysa jménem Crash, čutálisti z FIFA '99, TOCA a nebo snad dráček Spyro? Určitě to bude jedna z těchto možností. Všechny máte hezky pohromadě v největší recenzní sekci krátké historie PSM v tomto čísle. Pozorně čtěte a v klidu si vyberte. Je tu samozřejmě další spousta většinou dobrých a někdy docela skvělých her. Pokud si budete chtít trochu urovnat názory, doporučujeme definitivní přehled toho, co bude kolem Vánoc čerstvého na trhu, v tématu nazvaném Zimní hry. A pokud chcete jen nejlepší hry z nejlepších nebo plánujete doplnění vaší hardwarové vybavenky, není nic jednoduššího, než se řídit naším čtyřstránkovým Průvodcem s všefakajícím podtitulem Milý Ježíšku...

Tyto Vánoce patrně přinesou nejlepších a nejvyrovnanější sestavu her v životě PlayStationu. Navíc příští rok také vypadá moc hezky! Čekají nás třeba *Silent Hill*, *Metal Gear Solid*, *Quake II*, *Rainbow 6*, *Rollcage*, *Final Fantasy VIII*...

Ale nespěchejte, nejdřív si řádně užijte svátky a zahrajte si aktuální hry.

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

Oficiální Český
PlayStation Magazin

Vydává:

Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:

Farid D. Starman
farid@score.cz

Spolupracovníci redakce:

Andrej Anastasov
Martin Kalivoda
Štěpán Kopřiva
Jiří Pavlovský

Grafická úprava a sazba:

Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal

Jazyková úprava:

Kateřina Švejdová

Překlad převzatých materiálů:

Ladislav Nagy

Osvit:

Stuare s. r. o.

Adresa redakce:

Oficiální Český
PlayStation Magazin
Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel: 02/ 24 31 55 70
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: playstation@score.cz

Inzertní oddělení:

Jaroslav Krulich
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: inzerce@vision.cz

Distribuce:

Lukáš Danihelka
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: distribuce@vision.cz

Cena výtisku s CD:

230 Kč / 270 Sk

Původní verzi vydává:

Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.co.uk



PRIMAL SCREEN PREPLAY

Rubrika dotěrných dotazů, které jsou kladeny lidem zodpovědným za ten či onen titul. Jaký první dojem udělaly hry, které čekáme v příštích šest měsících?

Quake II 14

Konečně se vydání nejúspěšnější 3D akce na PC od id Software stává realitou i na PlayStation. Jak přelíbá svou nelehkou cestu? K rozhovoru s tvůrcem konverze jsme přiblížili první playstationové screenshoty a seznam všech těch nesmírně krásných zbraní použitých ve hře.

Rainbow Six 16

Hra, které si dělá ambice šlepnout na paty horečně očekávanému Metal Gear Solid. Jde o taktický boj, špiónážní mise a akce speciálně vycvičeného komanda. Na PC si vedla mimořádně dobře, a tak je důvod k radosti.

RC Stunt Copter 18

Tato hra dokonale a velmi originálně využije možnosti analogového padu pro PlayStation. Využíváte ho k ovládání dálkově ovládaného modelu helikoptéry a plníte velmi nelehké úkoly. Jedno z nejlepších překvapení poslední doby.

Nedochvilný náhled na hry, které už klepou na dvířka trhu. Jak vypadají? Hrozně nebo nádherně? Nemá to síce ještě definitivní recenze, ale už si troufáme vypustit do světa náš názor.

Kensai 20

Se jménem firmy Konami je spojena řada mimořádně kvalitních herních děl. Zatím se však ještě nikdy nepustila do módního žánru 3D bojovky. Divem tento pokus nevyvede na nováčka ani trochu blbě. Doporučujeme vaši pozornost.

Apocalypse 21

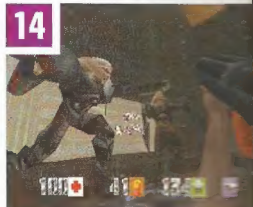
Acivision se chlubit, že jde o první hru, ve které září filmová hvězda první velikosti. Vychází však nejavo, že nejen to ji činí hodnou pozornosti.

Asteroids 3D 22

Jedna z nejklasických arkádových stříleček od Atari se v rukou Acivision proměnila v graficky perfektní a efekty zachovenou řebku. Jak to dopadlo si vyzkoušejte!

Shadowgunner 24

Dobrá zpráva pro milovníky bojových robotů. Na PlayStationu jich není moc, takže si jich.



Quake II



Asteroids 3D



Kensai

TÉMA

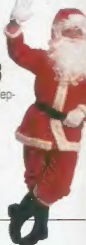


Zimní hry 26

V tomto rozsáhlém článku se dozvíte, jaký je aktuální výběr her na trhu. Seřazeno dle výrobců a přičítáno v přiležitosti rozjímání o vánočních dárkách.

Milý Ježíšku 38

Deset nejlepších her, deset nejlepších platformek, nejlepších příslušenství a malé překvapení. Přehled tužek, když budete chtít na Štědrý večer udělat radost někomu, kdo má PlayStation.



Skutečnost: Official UK PlayStation Magazine je nejprodávanejším časopisem v oboru videoher na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž přicházejí nejlepší zprávy a graficky zpracované články tohoto typu, který je na pulsu tech a dostání. Těmto vůdci postavíme na trhu zároveň zbraně, že můžete hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů,

poskytovat skutečné názory, a ne pouze náhlé kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické zprávy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - říkáme totiž pravdu. Naše články, at už se týkají her, přírody či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obsáhlým:

ným s problemem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je prvním sálkem formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zájmu technického žargonu, ale přitom se vyznačují neobyčejnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejčastěji náležitě pro

zavěšené a pubertální vltý zde vstupují do pozadí, aby nezohrnuly kvalitu textu. Přicházejí vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejpopulárnějšími lidmi v oboru, diskutujeme o videostančních problémech a recenzujeme ty nejukvapnější hry na této planetě. A co se týče tohoto demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenačtete - abyste si hry sami zahráli. PSM - nejlepší časopis o videohrách na světě.



Crash Bandicoot 3



Tomb Raider 3



FIFA '99



Spyro The Dragon



Abe's Exoddus



Rival Schools



Actua Soccer 3

PLAYTEST

Chcete recenze? Máte je již.

Tomb Raider 3 42

Fantastická hra. Nejlepší díl ze všech!!

Crash Bandicoot 3: Warped 46

I zde se to povedlo. Třetí díl skvělé série pláň-novek přikrývá své předchůdce.

FIFA '99 50

Pravidelná zimní seance s nejoblíbenějším sportem planety v režijních rukou EA Sports.

TOCA 2 Touring Cars 54

Nejtrhavější závodní titul současnosti. Navážte na fenomenální úspěch prvního dílu od Codemasters?

Spyro The Dragon 58

Crashův kolega a první konkurent v oboru pláň-novkového ráje. Spyro vynáší do boje za pomoci nekrásnějších 3D světů PlayStationu.

NHL '99 61

V našich krajích velmi oblíbený bratříček hry FIFA nemůže samozřejmě v čase rozdělování vánočního kalendáře chybět.

Abe's Exoddus 62

Představujeme vám Abeho nové dobrodružství.

Zero Divide 2 65

Bojovka s roboty ve tvaru koček, šturů a golemů.

Motor Racer 2 66

Závodních her je spousta, ale jen v mělu z nich nájedzte v autě.

Colony Wars Vengeance 68

Právědčivě pokračování krásné vesmírné střílečky se výjímá rozmanitostí misí.

NASCAR '99 71

Chudý příbuzný do počtu sportovních titulů od EA.

Atlantis 72

Epická adventura od francouzských romantiků.

Test Drive 4x4 73

Vykonávejte si jízdu v terénu.

Cool Boarders 3 74

Pokračování hry s prkny a spoustou sněhu a ledu.

Rival Schools 76

Zkušenost firmy Capcom zůročena na maximum.

Actua Soccer 3 78

Jediné třetí pokračování v tomto čísle, které budí rozpaky.

LiberoGrande 80

Najornálnější fotbalček posledních několika let. Hrajete v roli jediného hráče.

D. D. T. 82

Nebo zkuste nezemít.

Small Soldiers 84

Mali válečníci nevtrhli jen do kin.

Psybadek 86

Trochu šálá hříčka od Paygonis.

Test Drive 5 87

Závodní hra se zručností amigacké klasiky.

R-Movie 88

Mimozemšťané a létající talíře v akci.

RUBRIKY

Loading 6

Všechny playstationové zprávy a rubriky pod jednou střechou. Tentokrát v omezeném rozsahu.

Šťastná 13 89

Soutěž jak má být. Spousta skvělých cen (včetně trinácti) a otázky, které nejsou výsměchem vašemu intelektu. Tentokrát kvíz s obrázky.

Top Secret 90

I přes stostánkový rozsah v menším vydání než je obvyklé. Ale se stejnými hodnotnými informacemi ze světa playstationových cheatů, passwordů, hesel, korb, návodů a podvodů.

Příští měsíc 92

V novém roce bude PSM poprvé s vámi hned od začátku.

Obsah CD 93

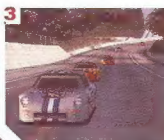
Máte velké štěstí, připravili jsme pro vás další vydatnou porci herních ukázek na CD. Zde je přehled toho všeho, jak se o hrajte, jak se to ovládá atd.

LOADING

1% COMPLETE



[1] Už chápete? Hratelnost *Ridge Racera* plus realističnost *GT*. [2] Jen se podívejte, jak daleko je ve hře vidět... [3-5] Japonsky bláznivá namocdní auta jsou samozřejmě hlavními hvězdami této hry.



R4 – RIDGE RACER TYPE 4

ZÁVODNÍ SÉRIE OD NAMCO SE VRACÍ S NOVÝM OVLADAČEM

Namco, tvůrce brilantní série *Ridge Racer*, se vrací ještě jednou na horký závodnický asfalt s titulem *Ridge Racer Type 4*.

Je tomu už dva roky, co nás naposledy obšťastnil titul ze série *Ridge Racer* (nádherný *Rage Racer*), a mezi tím se firma Namco věnovala produkci několika skvělých her v čele

s *Tekkenem 3*. Dost důvodů pro to, aby se slavný tým ještě jednou blýskl. Překvapením je, že nedávno oznámený čtvrtý díl hry se nachází ve velmi pokročilé fázi konečných příprav. Během absence série na trhu se ovšem vynořila velmi silná konkurence v podobě tak excelentních titulů, jako jsou *TOCA Touring Cars*, *Colin McRae Rally* a samozřejmě především *Gran Turismo*. Tihle po právu uloupili firmě Namco pověst nejsilnějšího koně na závodnickém poli, ovšem nyní jsou na tahu opět japonští herní kouzelníci, kteří nepo-



chybně věří, že *R4*, coby mix originální hratelnosti typu *RR* a úžasně grafiky, je vrátí zpět na trůn. *R4* na první pohled působí jako realismem ošacený *Ridge Racer*. Pastelová barevnost prvních dvou dílů a kaskadérský design třetího dílu ustupují do pozadí ve prospěch vysoce realistického pojetí v duchu *Gran Turismo*.

Jak je patrné z těchto screenshotů, jedním ze zajímavých aspektů hry bude náladově reaktivní nasvícení, které často používá efekty zapadajícího slunce, a vysoce realistické pojetí

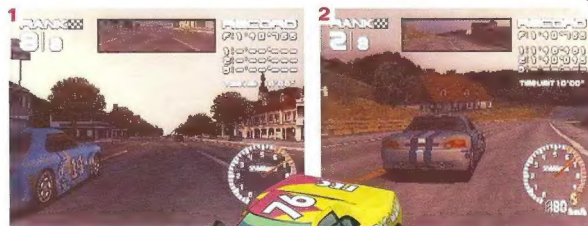


NOVÝ OVLADAČ R4

NOVÝ JOYPAD OD NAMCA

JogCon je pracovní název tohoto nového ovladače od firmy Namco, který bude k dispozici v souvislosti s vydáním hry R4. Podobně tomu bylo s prvními hrami Ridge Racer a ovladačem NegCon.

Centrální kolo se otáčí zcela přirozeně a pohodlně palci obou rukou. Ten nápad vypadá tak jednoduše, že se všichni diví, jak je možné, že s tím už někdo nepíšel. JogCon má navíc kompatibilitu s funkcí Dual Shock, ale zatím není známo, zda bude jeho kolo fungovat i s jinými závodními hrami umožňujícími analogové řízení, nebo ne. Pevně doufáme, že tomu tak bude, neboť toto je, vynecháme-li speciální drahé volanty, zcela jistě ovládání závodní hry nejvíce se blíží skutečnosti. Cena a datum uvedení na evropský trh není zatím přesně určeno, ale zdá se, že by to mohlo být v přepočtu asi 25 liber a současně s R4 na jaře 1999.



barev a stínů. Realistické grafiky je ještě výrazně posílena neuvěřitelnou schopností enginu vykreslovat trať do dálky. Trať by byly evidentně navrženy tak, aby tato přednost plně vynikla. Vidíte půl kilometru vzdálené kopce, po kterých zanedlouho pojedete, a samozřejmě auta, která ještě budete muset dohonit a předjet. Další vynikající stránkou hry je nepochybně vozový park. Opět jde o japonskými sportyky inspirovanou řadu silných automobilů, takže nečekajte Aston Martina nebo Škodu Felicii, namísto toho se vrací typy jako Soloway a členy redakce PSM vždy velmi oblíbený Galaga Carrot. Celkem zde bude na výběr přes 300 různých automobilů, jež je navíc možné technicky v průběhu závodu významně zdokonalovat, vyladit motory a podobně. Tato vymoženost vytváří vlastní vynálezec Namca ve hře Ridge Racer a byla dovedena k dokonalosti v Gran Turismo. Samozřejmě tu je opět možnost pomalovat si své auto dle libosti, tak jako dříve. Ve shodě s trendem nastoleným hrou GT tu navíc najdeme i rozsáhlý nový modus Grand Prix, kde je několik typů závodů a vítězství přináší kromě peněz i odemykání dalších úseků a závodů. Jedinou skvrnou na výčtu superativů a superčísel je opět počet tratí. Celkem jich je pouze osm. Ovšem, když si vzpomene na umění návrhářů firmy Namco vytěžit naprosté maximum z mála (předchozí hry Ridge Racer měly

pouze jednu větší se trať), máme pocit, že i těch osm je obrovské množství, nepochybujeme o tom, že tato hra bude běh na dlouhou trasu. A aby chom nezapomněli, R4, jak bylo slíbeno ze strany jeho tvůrců, bude vrchovatě napl-



(1) Všechny screenshots jsou zatím z jediné trati. (2) Barvy dodávají jakousi půvabnou melancholickou náladu. (3) Skvělý vůz se skvělými malůvkami na kapotě. (4) Srovnání s Gran Turismem je plně na místě.

něh hrátelnosti, kterou si všichni tak oblíbili v předchozích dílech hry. R4 také doporučujeme pozornosti VG, kteří ve dne v noci skučí, že už chtějí GT 2. Hra vychází v Japonsku již o Vánocích, takže brzy si budete moci přečíst na stránkách PSM příslušný PrePlay.

HITY STOJÍ NA STARTU

ROK '99 BUDE OPĚT PLNÝ ZÁVODŮ

Ridge Racer Type 4 to nebude mít na trhu závodních her jednoduché. Kromě stávající konkurence ho čekají ještě budoucí novinky atraktivních jmen.

Ve Francii firma Infogrames už pilně pracuje na pokračování pěkné hry V-Rally (nedávno platinová) nazvané V-Rally 2. Tvrdí se, že příští závodně ovládaný prvního dílu je zde napraveno a že hra bude lepší v grafice a systému. Jsou slíbeny úplně nové tratě a mnohem více aut.

Fanoušci Gran Turismo budou nepochybně počítat dny do vydání hry Gran Turismo 2. Můžeme říci, že to so snad nebude tak dlou-

ho, v Japonsku se dokonce ještě možná stihne rok 1998! GT 2 je naplánováno zcela velkoryse. Bylo potvrzeno, že bude obsahovat dokonce i samostatné rally závody na nesilničních tratích se speciálními vozy.

A také se šíří zpráva o tom, že se dočkáme pokračování akční závodní hry Motorhead od Gremlin Interactive. Stejně jako GT 2 i tato skvělá závodní hra s nádechem sci-fi se tentokrát zčásti přesune na terénní trať typu off-road či rallye. Rukavice je horena nepochybně hlavně Colinu McRae. V novém roce se na stránkách PSM dozvíte mnohem více.



V-Rally, Gran Turismo a Motorhead budou mít v roce 99 pokračování.

Pssst!

Fámy a zprávký zachycené v sítí informacího Sumu světa PlayStation...

Twisted Metal 3, hra, kterou chystají američtí 989 Studios, je údajně velmi odlišná od svých proslulých předchůdců, má zcela nový herní engine a mnohem realističtější design... Závodní hra, původně pojmenovaná Cj Racing od tvůrců V-Rally francouzských Infogrames, byla údajně přejmenována na Max Power Racing poté, co se podařilo dojednat práva na užiti tohoto názvu s jejím majitelem... Hračkářská firma Lego přichází poprvé na PlayStation se závodním titulem Lego Car Racing, ve kterém si nejdříve svůj vůz složíte z typických kostek Lego a poté s ním budete závodit... Zmatky v USA: Bust A Groove byla nejdříve pro americký trh ze záhadných důvodů zrušena a pár dní poté, opět



bez udání důvodů,

znovu ohlášena pro vydání... Delphine (Moto Racer, Fade to Black) společně s Infogrames plánují vydání velmi originálního titulu nazvaného Darkstone, ve kterém si můžete konstruovat a editovat vlastní akční RPG jak vám bude líbí. Tvůrčí slibují, že pokaždé, když si ru zahrájete, bude jiná... Dead Or Alive 2 bude mít ještě více kostýmů... A nakonec velmi smutná zpráva: Poté co EA převzal část práv firmy Virgin Interactive, oznámili, že si ru vydání chystané bojovky Thrill Kill a že ani nikdy neposkytnou tuto licenci jinému distributorovi. Důvod je jediný: hra se neshoduje s vydavatelskou politikou firmy a dobrými mravy.

EXTÁZE

PocketStation od Sony jak se zdá nabízí hry, paměťové kartu i hodinky. Vějde se i do malinké kapsičky o plavek.

Přichází dosud největší radostný čas Vánoc s PlayStation. „Tra, lo, ra, la, laaa... la, la, la, laaa.“

Oddworld Inhabitants nominovali film ze hry Abe's Exoddus na Oscara. A proč ne?

Activision shromáždil 30 starých klasických her pro Atari na disku a vydává ji ho... pro PlayStation v Americe. Vydává ji. Právě. Ted.

EXTÁZE

Trháky a propadák přímo z bouřlivého světa PlayStation.

DEPKA

Zahrát si všechny skvělé hry, které vycházejí? To nejde pteci stihnout!

Nový maskáčový obleček pro Laru. Umlíněný, ano. Nositelný, samozřejmě. Sluší jí? Děláte si legraci?

Small Soldiers. Na první pohled moc pěkná hra. Ale pak: nejsou tu úroveň nějak krátké? A neděláme tu pořád to samé dokola?

Wayne Roberts, známá anglická celebrita, se nechal slyšet, že dává přednost FIFA World Cup 98, před intimními hrátkami se svou sečnou, Moulou.

DEPKA



KAPESNÍ RAKETKA

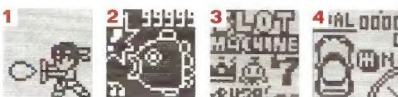
SONY PŘEDSTAVIL POCKETSTATION



[1] FFVII. [2] Crash 3. [3] Monster Rancher. [4] Aquarium.

F Na současné Tokio Game Show byl spolu s množstvím kompatibilního softwaru oficiálně představen PocketStation, dříve známý pod formálnější názvem Personal Digital Assistant neboli PDA (Osobní digitální asistent).

Tento zákrak velikosti paměťové karty se dostane na trh v Japonsku 23. prosince za pouhých 3000 JPY (asi 750 Kč). Díky zabudování malinké obrazovky, zvukového čipu a reproduktoru je PocketStation jako GameBoy. Místo používání cartridge si hru do PocketStation nahrajete přes slot pro paměťovou kartu na vaší PlayStation, hry samotné stále vycházejí na známých cédéčkách. Několik her bylo vydáno exkluzivně pro PocketStation, ale větší na her bude přidána na disky k jejich plným verzím v osekane podobě, kterou můžete hrát, třeba když čekáte na autobus. Případně si na PocketStation můžete naprát část hry z plné verze, jako řekněme zápletku s dvěmin kódem, která vám bude nějakou chvíli trvat, a pak se triumfálně vrátíte domů, plácnete ji zpátky do hry a otevřete si zamčené dveře v rozehraném RPG. Je potvrzeno, že tyto hry ve své současné podobě nabízejí podporu PocketStation: Theme Aquarium (nejnovější ze série Theme), Street Fighter Zero 3 (kde mohou hráči trénovat odděleně od celé hry), Pocket Mumi (plošňovka, která používá postavu Jumping Flashe), Final Fantasy VIII (mini hra s Chocobem), Pocket Dungeon (speciálně napsané RPG), Crash 3 (pouze japonská verze) a objevily se zvěsti o připojení Ridge Racera 4 (které vám umožňuje ochobovat s díly aut a daty časového souboje pomocí infračerveného propojení) do této rodiny. Zdá se, že jediným omezením je fantazie tvůrců. Brzy více.



[1] Street Fighter Zero 3. [2-4] Alce z Pocket Mumi.



JAKY SKÁKELA CHVAL BOHAT, TAK ZNĚL JEDEN KOSTELNÍ DĚTSKÝ CHORÁL. JE ZAJÍMAVÉ, ŽE JAK SPYRO TAK CRASH TAKE CHODÍ A SKÁČOU, ALE ANI JEDEN Z NICH PŘESTO BOHA NEPRAVÍ. TAKŽE NAKONEC O TOM, KDO JE LEPŠÍ, MUSÍME ROZHODNOUT MY, SVĚTELNÍ.

NÁZEV HRY	Crash Bandicoot 3: Warped	Spyro The Dragon
CENA	1999,- Kč	1999,- Kč
TVŮRCE	Naughty Dog	Insomniac
CO MAJÍ NA TRIKU?	Šílená karikatura strašidél dětí v podobě Crash Bandicoot 3 a 2.	Temná, bludná střílečka zvaná Disruptor.
O ČEM TO VLASTNĚ JE?	Neklidný vaňčatek sprintuje dopředu i dozadu, hodně skáče a používá motorizované kolo a dvojplošník.	Výlet světle fialové příšery. Plve oheň, mračka ocasem a přitom je roztomilý jako lidské dítě.
NEJSOU SI TROCHU PODOBNÍ?	Bandicoot dává zdání 3D a přes to má striktně lineární formu. Přesto je to o očím nepěkná podívaná.	Dračí mládětko méně skáče a více plachtí. Také se může pochlibit největším 3D prostředí, které kdy PlayStation viděla.
MULTIPLAYER?	Pouze mono, sorry.	Opět mizerné mono.
JAKY JE STAV SKÚCŮ?	Žraloci a prase bradavičnaté, které disponuje nepěkným plamenem.	Zloděj vajec nesportovního vzezření, zabí stráž a tlustí netvoří mňaváci modrými kji.
EXKLUZIVNĚ NA PLAYSTATION?	Si senior.	Si, si, arriba.
SKORE V PSM	9/10	8/10
STOJÍ ZA TO?	Samozřejmě, ačkoliv je to spíš jogurt než pořádný steak, chceme tedy říct, že je určena spíše těm mladším.	V hierarchickém světě jogurtu je toto jahodový s losováním o výlet do Disneylandu. Velice nedospělácká strava, přesto může zachutnat všem. Takže ano.

PLAYSTATION
A-Z

D D-pad. Je to onen kříž na playstationovém joypadu, který většinou umožňuje pohyb, český se někdy označuje jako „směrová tlačítka“.

● **Developer** (vynálezce). Lidé, kteří vytvářejí hry. Například lidé ve Viz stojí za přípravou hry *Earthworm Jim 3D*, ale distribuci bude mít na starost společnost Interplay, která také shrábne větší část výtěžku.

● **Digitální**. Rovná se v podstatě jednotkám a nulám, na jejichž principu funguje komunikace mezi součástkami ve vaší PlayStation. Ano, nebo ne. Zapnout, nebo vypnout. Je to ten nejjednodušší princip.

● **Digitalizace**. Je to konverze skutečného objektu (nejčastěji fotografie nebo zvuku) do digitálního formátu, aby mohl být včleněn do hry. Právě díky tomu mohou takové komentářské hvězdy typu Johna Motsona vystupovat ve *World Cupu 98* anebo mohou být vylepšeny postavy v *Total Bateria* tvářemi skutečných hráčů.

● **Dolby Surround**. Zvuková stopa ve formátu Dolby Surround neobsahuje jen obvyklý levý a pravý kanál (prostě stereo), ale má zakódované další kanály pro zadní levé a pravé reproduktory a také reproduktory vepředu uprostřed. Přehraje-li si zvuk Dolby Surround přes příslušný dekodér a zesilovač, tyto speciální stopy se nejednou odhalí. To znamená, že například nepřátelské lodě a auta, která máte ve hře v zádech, opravdu znějí, jakoby ve skutečnosti za vámi byly.

● **Přístě? Písmenko E**.



D-pad.

GALERIE TÝPKŮ

PÁTÉ POKRAČOVÁNÍ NAŠEHO SERIÁLU O OBYVATELÍCH SVĚTA PLAYSTATION

**MODELKA
Z HERNÍCH VÝSTAV**

V pronikavém osvětlení výstavního sálu se jako slánina pod horským sluníčkem leskne modelka, jejíž úkolem je přitahovat pozornost k firmě, která jí platí mrzký peníz. Vojenské kanady ji dřou, sexy kalhoty z PVC ji škrtí a její ústa jsou démonicky rudou násilně rozštěpenou jizvou. Japonští muži se „omylem“ dotknou jejího zadku. Švédové ji žádají o gruppen-sex. A chlapič z Česka jen zírají a pak se v tichosti odeberou do svých hotelových pokojů. Sami.

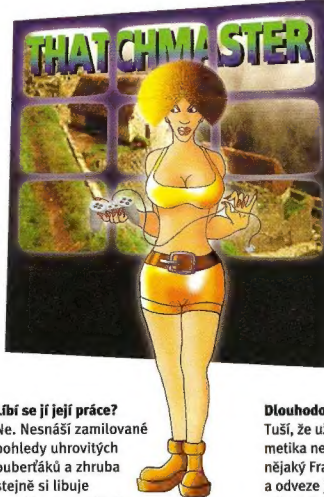
„Umělecké“ jméno: Leela Du Pray

Skutečné jméno: Mařena Kolářová

Věk: 21

Co dělá na prodejní výstavě her?

Společnost TechSoft si ji najala, aby dělala reklamu revolučnímu simulátoru *TechMaster*, který se připravuje pouze pro PC. Aby to dovedla k dokonalosti, oblékla si kraťounku, šortky připomínající sukní, proužek zakrývající malou část poprsí, boty a zlatou paruku.



Líbí se jí její práce?

Ne. Nesnáší zamilované pohledy uhrvivých pubertáků a zhruba stejně si libuje v myšlence na staré orientální ruce dosedající na zadní část jejich boků. Dělá to jen proto, aby se udržela nad vodou. Namlouvá si, že je opravdová herečka.

Nikdy ve filmech nehrála? Objevila se ve třech epizodách seriálu *Rodinné pouto* v roli, která byla v titulcích uvedena jako „Zdržovaná prostitutka č.3“, a jednou účinkovala v reklamě na práci prostředek. Takže vlastně ani ne.

Jak se připravuje na svou práci na výstavě?

Na tváře a čelo si napatlá svěží bronzový krém, vyčistí si své zaplombované zuby dentální nití, poleje se půl láhvi laciné eau de toilette a ve velkém finále se počmárá barevnými tužkami.

Dlouhodobé plány?

Tuší, že už to nebude ono, a ví, že kosmetika není všemocná. Věří, že se objeví nějaký Frajer Joe nebo Silnej Péťa a odveze její týpky zbytky někam pryč a hodně daleko.

A šance?

Nula. Ale nebojte se - příště bude výstava motorek.

**RING
VOLNÝ**

LARA CROFT KONEČNĚ DOVLEKLA SVÉ KŘEHKÉ KOSTI DO NAŠEHO RINGU. AVŠAK ZÁHY ZJISTILA, ŽE TU NA NI ČIHÁ JEJÍ POVEDENÝ KÁMOŠ JMÉNEM NINJA.

V MODRÉM ROHU...

Jméno: Lara Croft

Bojuje: jako žena

Oblečení: „Tilko & šortky“

KO: většinou skládala k zemi pravoúhlé vlyky

Divize: 110/45/95

Tituly: První virtuální hvězda na obálce moderního časopisu

V ČERVENÉM ROHU...

Jméno: Ninja (alias Shadow of Darkness)

Bojuje: potichu a ze zálohy

Oblečení: flalové dupačky

KO: každý, komu stál za zády

Divize: neviditelní vrazi

Tituly: Mr. playstationový propadák '98

PUSŤTE SE DO SEBE...

Ninja, oblečen do svého přiléhavého oblečku,

právě roztáčí své velké kabaretní vystoupení a říká si o pozornost davů. Lara nevzrušeně přihlíží. Po chvíli se však ozve: „Hej ty tam, co kdybys nechal ty decibely trochu stáhnout!“ Sotva však stačila dořiči větu, v tu ránu je vrah za ní a svou krví zrezivělou čepeli mříží na její ztepilou šíji. „A co kdybys bojoval jako džentlmen?“ stačí se ještě Lara zeptat. „Já na to du dycky zezadu,“ procedí útočnick mezi zuby, přičemž ocel neomylně vede mezi Lařiny krční obratle. Přystičí rána barví do ruda nádherný barokně ornamentální koberec a tělo naší nyní již bezhlavé hrdinky se začíná potácet. Z posledních sil se ještě pokouší udržet balanc a vzápětí padá - výsledek: rozlitý bavorák a jedna Plzeň. Hmm, škoda.

A VÍTĚZEM SE STÁVÁÁÁ

Každý, koho již nudí obří nádra ve tvé jehlanu.

ČESKÝ DRES SI OBLÉKNE NINA

O REPREZENTANTOVI ČR NA EVROPSKÝ TEKKEN TOURNAMENT JE ROZHODNUTO.

Pravdělní čtenáři jistě vědí, že jsme se v posledních měsících zabývali kromě jiného i spoluorganizováním výběrového národního kola v evropském turnaji ve hře Tekken 3. Jak bylo již dříve oznámeno, dne 6. listopadu proběhlo finálové odpoledne s nejlepšími účastníky a my už máme svého vítěze.

Malá rekapitulace pro ty, kteří nyní přemítají nad tím, o co vlastně jde: Poloový turnaj ve hře Tekken 3 je nápad pocházející přímo od tvůrců této skvělé bojovky firmy Namco. Díky blízké spolupráci s výrobce hardwarových domečků pro své hry (Sony), idea velkého celoevropského turnaje vešla v život, a to samozřejmě v souvislosti s uvedením na trh. To se stalo dne 10. září a pár dní na to, když vyšel říjnový PSM číslo 6, bylo v něm vyhlášeno národní kolo. Hlavním cílem bylo vybrat co možná nej kvalitnějšího reprezentanta, který bude na náklady firmy Sony Czech vyslán do města nad Temží a který, jak všichni doufáme, nejen že nám tam neudělá ostudu, ale snad získá i některou ze superatraktivních cen.

Přihlásit se mohl každý, kdo vyplnil formulář z časopisu a dostavil se se svou hrou a hlavně se svým nejlepším výkonem v režimu Survival na memory kartě na jedno z kontaktních míst (tímto velice děkujeme prodejnímu Bontonland Megastore v Praze a Score v Praze a Brně za spolupráci). Deset nejlepších dle potvrzených formulářů bylo seřazeno na zmíněné finálové odpoledne, jež se konalo v Bontonland Megastore. S jejich jmény jste se mohli seznámit už v minulém čísle v rubrice Top Secret na místě, které je obvykle vyhrazeno pro vyhlášení výsledků soutěží.

Mezi deseti borci (dostavili se všichni) samozřejmě nechyběli ani absolutní favoriti, Rostislav Eichler, s descheroucí výkonem 149. Prvních šest bylo rovnou nasazeno do čtvrtfinále a poslední čtyři z první desítky se museli o další dvě místa poprat mezi sebou (virtuálně). Dál už soutěží pokračovala jako normální vyřazovací v režimu Vlasova do dvou kola



Starý Melhachi shlíží povýšené na ty, kdo se odvážili ucházet se o trůn krále Tekkena.



s neomezeným časem a s libovolnou postavou. Zpestřením soutěže byla již účast dvou kolegů-herců novinářů z konkurenčního časopisu, jmenovitě pánů Ondřeje Průši a Petra Bulíře. Vzhledem k tomu, že se z pochopitelných důvodů nemohou jako organizátoři účastnit podobných akcí v režii jejich magazínu, jsme měli velkou radost, že jsme jim mohli poskytnout alespoň tuto příležitost.

Potvrzuje se, že i herní publicisté jsou především vášnivými hráči, kteří by rádi zúročili své umění v souboji s nej kvalitnějšími soupeři. Do semifinále postoupila čtveřice Jozef Trčka (Paul), Petr Bulíř (Eddy), Aleš Karásek (Lei) a Petr Horák (Nina). Hlavní favoriti nezvládli svůj vstup do soutěže, ale druhý a třetí nasazení (posledně jmenovaní pánové) tu stále s námi byli. Oni také nakonec postoupili do finále. Zajímavé je, že Aleš Karásek a Petr Horák jsou přátelé. Navštěvují stejné gymnázium v moravském Znojme a pravděpodobně trénovali společně. Ve finálové bitce na tři vítězná kola se nakonec lépe prosadil Petr Horák. Jeho Nina předváděla na obrazovce velkoplošné televize naprosto neuvěřitelně pěti. Petr si naše srdce získal zejména, když dokázal dokonale vykrýt desetiúrovňové komba svého protivníka. Nakonec jsme všichni byli přesvědčeni, že jsme

vybrali opravdu toho nejlepšího. Petr (v roli agentky Niny) je tedy naším reprezentantem. O tom, jak úspěš v Londýně (finále se podle posledních zpráv bude konat 27. ledna 1999), vás budeme samozřejmě včas informovat.

Pro zajímavost ještě uvádíme ceny, které vítěz dostal od nás, a hlavně ty, které ještě může získat v Londýně:

Od nás (a od Sony Czech) to byla kolekce her v čele se speciálním limitovaným boxem *Spyro the Dragon* a samozřejmě ona zpáteční letenka. Podle informací, které jsme obdrželi přímo od zdroje, evropský vítěz dostane tyto nádherné ceny: pravý Tekken 3 mincový automat od Namca, 4 000 amerických dolarů v hotovosti, koženou bundu Paula Phoenixe, tričko T3 a spoustu drobnějších cen. Další v pořadí těž obdrží zajímavé finanční částky, koženou bundu a tričko. Účastníkům bude třicet dva (20 národních reprezentantů a 12 účastníků kvalifikovaných v samostatné soutěži, která probíhala přes internet), takže šance na úspěch je poměrně dobrá. Držíme Petrovi palce!

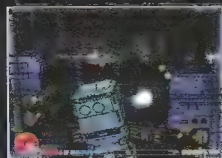


P.S. Mimochodem, na naší akci se objevili i panové z České televize a natočili si pár záběrů. Zda se to nakonec bude vysílat, nevíme jistě, ale pro jistotu občas mrkněte na program.



zasvěcená mluva

lekcce #8: strategie



Dvě velmi odlišné strany téže strategické mince. Bush A Muvu, kde je třeba trojit se do barcových kulicok, a C&C, kde je třeba zabít lidi.

S luváte se terčem vtipku jenom proto, že zasláváte ve svých playstationích vědomostech? Zdá se vám, že mezi nadšenci do videohor působíte intelektuální méněcenně? Máte pak dvě možnosti: buď tím, co se tváří, že spolkli veškerou moudrost světa, jednu natáhnout, anebo pokud jste náhodou fyzicky slabší, se jím v playstationových vědomostech vyrovnat, a to tak, že se počítáte z našeho seriálu jednoduchých lekcí. Dnes: strategie. Přítel: celý svět.

Strategie: To je jistě pojem, který má něco do činění s eludickým plánováním ve finanční či manažerské sféře, nebo ve sféře politické... hospodářské. Možno se také používá ve vojenské a je v nějakém vztahu k plánování vojenských kampaní. Je to tak správně?

Ano, tak tomu skutečně je.

Ale my zde přece hovoříme o hrách, nikoli o makroekonomice nebo vojenské taktice.

Jistě, mluvíme o hrách, dokonce o velké spouště her, které jsou založeny na určitém způsobu řízení, rozhraní, plánování a také na manipulaci s lidmi. Pro PlayStation nyní existuje kolem 30 her, kde musíte vést nějaký podnik, stavět budovy nebo takticky vést bitvu. Zní to jako pěkná fuška, ale tyto hry jsou přesto velice návykové a zábavné.

A jak dlouho toho šlístu když trvá?

Léta. V základě je to pěčková závislost a tam to trvá již téměř deset let, ale co se týče PlayStationu, jsou velice populární zejména hry Sim City 2000 a C&C.

A v čem se vlastně tyto hry liší?

No, v zásadě existuje několik základních typů. Jedním z nich je hra hraná z tzv. boží perspektivy, například Sim City 2000 a Constructeur, kde musíte za pomoci

nejrizičnějších zdrojů vystavět město. Pak jsou zde válečné hry, například Warhammer a série C&C, kdy musíte manévrovat oddíly svého vojska tak, abyste zabrali co nejvíce území a vyhráli co nejvíce bitev. A posledním typem jsou takové legrační mutace typu prvního, například hry Iady Theme, kdy musíte vést nějaký jednotlivý podnik, například zábavní park nebo nemocnici.

A jak se tyto hry hrají?

Většinou se odehrávají na ohraničeném prostoru, vy najdíte a klikáte na ikonky zdrojů a malé čtůvčky, které těmto zdrojům manipulují podle vašeho přání. Setkáváte se s nejnájděnějšími přikázkami, přičemž jste staveni před zásadní rozhodnutí. Možná to zní fádně, ale těchto her se nenabízí.

Takže, mohli byste uvést některé, které jsou tak skvělé, jak naznačujete?

Hry C&C jsou dobrým příkladem strategických válečných her, ačkoli naše redakce dává v tomto ohledu přednost produktu jménem Warcraft 2. Rovněž celkem doporučujeme Return Fire. Co se týče onoho prvního typu, pak podpořitelé Sim City, přičemž skvěle se projevuje i Theme Park, Theme Hospital a Transport Tycoon.

Ale říkají, že, že těchto her je spousta.

Osměte, zmínku zasluhuje rovněž Syndicate Wars, AIV Evolution Global i X-Com. Tyto hry rozhodně také stojí za to.

Takže mi navrhněte, jak do nejoblíbenější obchodu s hrami se seznamam titulů, namířili si to k pulsu a o jak pevně držím přímou domů? Pak vložit disk do přístroje, po dotáčení zhruba deset minut utukmí veškeré ostatní životní funkce a pokusit se proniknout do tajemství tohoto zánru. Zdá se, že už máte strategický plán. Tak se ho držte, příteli.

ŽÁDNÉ NOVÉ ZPRÁVY O PLAYSTATION 2

„JEŠTĚ NEJSME TAK DALEKO.“

I přes veškeré naše snažení rozptylovat všechny nepodložené řeči o PlayStationu 2, na internetu a v rámci herního průmyslu se stále šíří fámy, že ohlášení nové konzoly PlayStation 2 je téměř za dveřmi. Důvodem těchto fám je skutečnost, že segovský Dreamcast má být v Japonsku uveden na trh 26. listopadu a obecně se má za to, že Sony využije tohoto okamžiku ve snaze zaujmout své publikum ohlášením nové konzoly. Jinak samozřejmě existuje mnoho neoficiálních fám, tvrzení nejménovaných zdrojů a všelijakých senzáčních odhalení, které kolují v čím dál tím větší míře na internetu. Není vyloučeno, že něco z toho se zakládá skutečně na věrohodných informacích, ale není v moci nikoho jiného než samotné firmy Sony, aby s definitivní platností potvrdila, zda bude skutečně oficiálním názvem příští konzoly PlayStation 2, PlayStation 2000 nebo dokonce PlayStation Next, zda bude využívat tu či onu 3D technologii, kolik bude zvládat polygonů (a čeho všeho ještě) za sekundu, zda bude kompatibilní se starou dobrou PlayStation, nebo ne, zda bude cédéčková, nebo dévédečková, anebo to všechno bude úplně jinak.

Chris Deering, feditel Sony Computer Entertainment Europe CEO, veškeré spekulace stále resolutně popírá: „Velice by mne samotného překvapilo, kdyby právě nyní mělo dojít k nějakému odhalení. To bychom totiž zde v Evropě museli obdržet varování z Japonska, že se tam toto odhalení chystá, a žádné podobné varování jsme nedostali. Ostatně ani nemáme důvod něco takového ohlašovat k tomuto datu, neboť by to mnohem více poškodilo náš vánoční prodej než prodej segovských titulů. Očekáváme totiž, že Sega moc věcí letos neprodá, zatímco my máme šanci na obrovský úspěch. Jiné oznámení týkající se hardwaru, které jsme v poslední době vypustili, je to o PDA.“

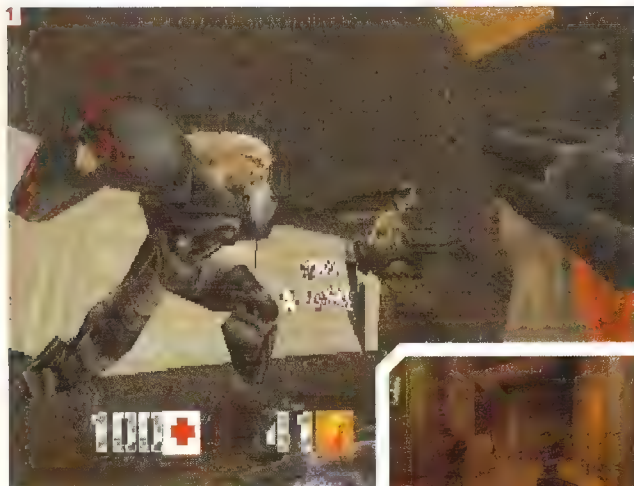


Chris Deering nám nic podstatného o příští konzole PlayStation nesdělí.

S ohledem na další vývoj již jsme Chris Deeringa rovněž tlačili k odpovědi na otázku, zda je pravda, že popisy specifikací nové konzoly byly již odeslány blíže spolupracujícím herním firmám, a i tyto zprávy Deering resolutně popírá: „Pokud jsou specifikace dokončeny, pak my o tom dokonce nic nevíme. A mám-li být upřímný, znám většinu developerů v Japonsku i lidi, kteří mají velký vliv v Sony Japan, a my všichni se snažíme zjistit, co se vlastně doopravdy děje. Zatím však nebylo ohlámeno žádné datum, a já osobně mám dojem, že celá věc ještě nepokročila tak daleko.“

Když se nad tím vším zamyslíme, vidíme, že Deeringova tvrzení jsou logická. Uprímně řečeno i my v PSM doufáme, že k žádnému ohlášení PlayStationu 2 nedojde dříve než v roce 1999. Jako možný termín se nejčastěji uvádí jaro tohoto roku (v souvislosti s výstavou Tokyo Game Show). Buďte v klidu a vězte, že až k oficiálnímu oznámení dojde, vás se o všem od nás dozvíte.





[1] Zůstávají zde polygonální postavy z původní PC verze.
[2] Cíl je jednoduchý - používejte zbraň a zabíjejte. [3] Pehne-li se to, palte. [4] Je to rychlé, ostré a dokonale.



QUAKE II

Na této stránce vidíte první playstationové snímky z *Q II*. Pane Bože!

Styl: 3D-střílečka

Distributor: Activision

Výrobce: Hammerhead

Datum vydání: zatím není známo

Tu novinku přinášíme jako první. Dámy a pánové, právě se díváte na první skutečné pravé playstationové snímky té nejlepší střílečky hrané v první osobě. A následuje rozhovor s Chrisem Stanforthem, hlavním programátorem tohoto produktu.

Jak se vám podařilo *Quake II* zvládnout tak brzy. Kolovaly řeči, že se playstationová verze má objevit až za několik měsíců. Co se tedy stalo? Rozhodli jste se to udělat sám, nebo vás oslovili lidé z Activision? Bylo to tak, že nás oslovil Activision, když prozkoumával terén. Vzali si jednu kopii *Shadow Mastera* a jeho technologie se jim zalíbila natolik, že

nás požádali o demo, a zbytek už víte.

Nakolik se bude playstationová verze podobat PC originálu?

Bude zde zastoupena většina úrovní - sice budou trochu upravené, aby se svou hratelností slučovaly s PlayStation, avšak detailů ze hry vypadne jen nepatrně. Spíše zde bude spousta nových věcí.

Aha, tedy něco jako bonusy pro PlayStation?

Přidali jsme některé mapy, výhradně pro PlayStation, zvláště v režimu pro více hráčů. Jsou zde nové efekty, extra zbraně a potvory... Bude to velmi zvláštní.

Muselo být něco vynecháno?

Skoro všechno je v pohodě, jenom ovládání potřebuje ještě

trochu doladit. Některé velké úrovně budou rozdělené na dvě části.

A co režim deathmatch? Propojení dvou konzol nebo rozdělení obrazovka? A čtyři hráči?

V tuto chvíli rozhodně rozdělená obrazovka, ale možná, že se objeví i propojení. Bude zde deathmatch pro dva i pro čtyři hráče a také tur-

PO ZUBY OZBROJENÍ



SHOTGUN

Starý známý všech pravověrných hráčů *Doomu*.



RAIL GUN

Na nepřitele vysílá pění výbušné energie.



SUPER SHOTGUN

To je shotgun s dvojnásobnou ničivou silou.



Chris Stanforth

PROFIL
Chris Stanforth je hlavní programátor hry *Quake II*. V současnosti pracuje na vývoji hry *Quake II* pro PlayStation. Předtím pracoval na vývoji hry *Quake* pro PC. V současnosti pracuje na vývoji hry *Quake II* pro PlayStation. Předtím pracoval na vývoji hry *Quake* pro PC.

Quake II je hra, která se hraje na PlayStation. V současnosti pracuje na vývoji hry *Quake II* pro PlayStation. Předtím pracoval na vývoji hry *Quake* pro PC.

Quake II je hra, která se hraje na PlayStation. V současnosti pracuje na vývoji hry *Quake II* pro PlayStation. Předtím pracoval na vývoji hry *Quake* pro PC.

Quake II je hra, která se hraje na PlayStation. V současnosti pracuje na vývoji hry *Quake II* pro PlayStation. Předtím pracoval na vývoji hry *Quake* pro PC.

(1) Větší lotři jsou vždy škodlivější než menší. To je užitečná pomůcka pro začátečníky. (2) Skvělé, ne?



najový režim, kde může hrát spousta lidí vyřazovacím způsobem ve speciálně postavených arénách. Zpomalené záznamy si budete moci uložit na paměťovou kartu a na svůj souboj se pak dívat z různých úhlů kdykoli se vám zlíbí.

Váš tým má za sebou *Shadow Master*, že ano? Takže *Q II* je vlastně jenom nahrazení existující grafiky jinými postavami a úrovněmi, je to tak?

Vůbec ne. *Shadow Master* byl technicky velice výpělá hra, nicméně složitost *Quake II* je zcela jiného řádu. Je to skutečně trojnásobně složitější hra, a to v každém ohledu, přičemž engine je postaven úplně na čistě louse.

Co bylo na hře nejtěžší, když jste se snažili přizpůsobit ji pro PlayStation?

Dokázat, aby běhala plynule. Hra běhá rychlostí 30 framů za sekundu v PAL a 25 za sekundu v NTSC.

Abychom vůbec takové rychlosti mohli dosáhnout, nepřišli přitom o detaily a udrželi vysoký počet polygonových tvorů, museli jsme se hodně snažit.

To je věc, se kterou stále zápasíme. Úspěchem je, že se nám podařilo odstranit deformování polygonů, které kazí velké množství trojrozměrných her.

Je ve hře nějaký původní kód od id Software (autorů původních verzí *Doom* a *Quake*)?

Celý AI kód je od id, zbytek jsme dělali sami. Kód od id je opravdu skvělý, ale je napsán pro PC a použít předešlý kód pro PlayStation by zrovna nedělal dobro, takže jsme data zkonvertovali a pak použili svůj vlastní engine.

Spolupracujete s id nějak úzce? Id vše schvaluje, mají právo na



poslední slovo.

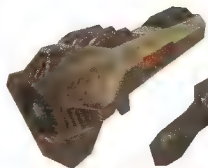
Podařilo se jim vymyslet snad nejlepší hru vůbec a uvědomují si, že nesmí nad jejím osudem ztratit kontrolu. To je myslím logické.

Proč by si hráči měli koupit právě *Quake II*, a ne nějakou jinou střílečku?

Řeknu to jednoduše: protože bude nejlepší. Je to ta vůbec nejdokonalejší střílečka v první osobě. Na světě se jí žádná nevyrovná, a co se týče grafiky, techniky a hratelnosti, žádná se jí ani nemůže přiblížit.

Kdy máte hru dokončit?

Věci běží podle plánu, ale je to velký úkol. A co se týče toho, kdy bude hra hotová... no, to my nemůžeme říct.



ROCKET LAUNCHER
Když kulek jednoduše nestačí...



GRENADE LAUNCHER
Dobře na vrhání granátů za zdi a roby.



MACHINE GUN
V sekundě vyšle spršku kulek.



BFG
Dokonalé vyčistí místnost.



CHAIN GUN
Těžká zbraň na protrhávání pancířů.



HYPER-BLASTER
Vysle několik mohutných salv najednou.

(1) Rychot bot na můstku znamená osudné prozrazení.
(2) Držte ho tam. (3) Měhl to otevřít první...



PROFIL

Jason Kingsley

■ **První zkušenost s počítačovou hrou**
První zkušenost s počítačovou hrou jsem získal v roce 1985, když jsem si koupil počítač IBM PC. Byl to první počítač, který jsem měl doma. V té době jsem byl v šestém ročníku základní školy. Moje první hra byla Star Wars: The Empire Strikes Back. Byla to hra, která mě velmi zaujala. Byla to hra, která mě naučila, jak se pohybovat v prostoru a jak se vypořádat s nepříteli. Byla to hra, která mě naučila, jak se vypořádat s obtížnými úkoly. Byla to hra, která mě naučila, jak se vypořádat s obtížnými úkoly. Byla to hra, která mě naučila, jak se vypořádat s obtížnými úkoly.

■ **První zkušenost s počítačovou hrou**
První zkušenost s počítačovou hrou jsem získal v roce 1985, když jsem si koupil počítač IBM PC. Byl to první počítač, který jsem měl doma. V té době jsem byl v šestém ročníku základní školy. Moje první hra byla Star Wars: The Empire Strikes Back. Byla to hra, která mě velmi zaujala. Byla to hra, která mě naučila, jak se pohybovat v prostoru a jak se vypořádat s nepříteli. Byla to hra, která mě naučila, jak se vypořádat s obtížnými úkoly. Byla to hra, která mě naučila, jak se vypořádat s obtížnými úkoly.

■ **První zkušenost s počítačovou hrou**
První zkušenost s počítačovou hrou jsem získal v roce 1985, když jsem si koupil počítač IBM PC. Byl to první počítač, který jsem měl doma. V té době jsem byl v šestém ročníku základní školy. Moje první hra byla Star Wars: The Empire Strikes Back. Byla to hra, která mě velmi zaujala. Byla to hra, která mě naučila, jak se pohybovat v prostoru a jak se vypořádat s nepříteli. Byla to hra, která mě naučila, jak se vypořádat s obtížnými úkoly. Byla to hra, která mě naučila, jak se vypořádat s obtížnými úkoly.

RAINBOW SIX

Elitní jednotka krutého komanda vyráží na lov.

Styl: akční/strategie

Distributor: Take 2 Interactive

Výrobce: Rebellion

Datum vydání: duben '99

Ujmete se šesti po zuby ozbrojených členů komanda, vyhazujete budovy do povětří, vraždíte nepřátelské vůdce a celkově jste za vydatné pomoci svých vlastních zbraní dosti nepřijemní. Je to kříženec: *Dooma* a hry *Metal Gear* a v současné době slaví velké úspěchy na PC. A brzy bude i pro PlayStation. PSM se pochopitelně chytil zajímavého námětu na rozhovor a vyzpovídal uměleckého vedoucího hry Jaseona Kingsleyho.

Popíste svou hru několika slovy.

V *Rainbow Six* se hráč ocitá v roli velitele zvláštní elitní protiteroristické jednotky, která celosvětově operuje na rozkaz NATO. Jde o ultra tajnou organizaci, která má především za úkol chránit svět před všemi druhy násilníků. Hra má systém perspektivy v první osobě a zároveň patří mezi akční taktické hry.

Všechny zbraně byly designovány s maximální péčí a hlavně realisticky, takže jedna dobře mířená rána pochopitelně zabije. Hra má též unikátní plánovací aspekt, který musí hráč využívat, jinak nebude schopen efektivně plnit cíle mise, zejména u těch pokročilejších je navržení taktiky nezbytností. Obě složky hry, tzn. plánování mise a poté provedení mise, musí být přesné ve shodě.

Jsou zde, v této hře, nějaké další nové prvky hratelnosti mimo řečeného?

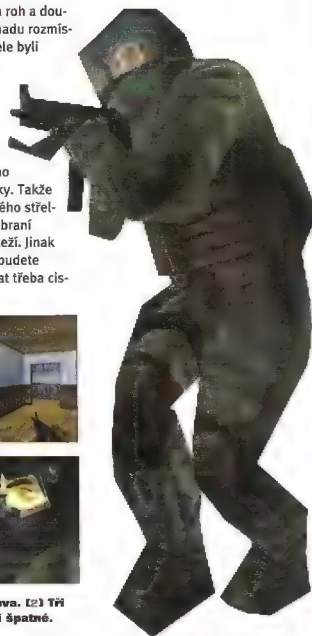
Ano, je tu spousta realistické akce proti inteligentním a velmi nebezpečným protivníkům. Stačí jediný chybný pohyb, a je po vás. Vedle této velmi originální pojaté akce stojí zcela plnohodnotné plánování mise jako samostatná meziúroveň, kde musíte volit členy své jednotky a vybavit je potřebným materiálem a musíte se také rozhodnout, v jakých pozicích budou umístěni.

Co je na hře podle vás to nejlepší?

Když zacházíte za roh a doufáte, že jste v odhadu rozmístění strážní nepříteli byli přesní. Ten, kdo vystřelí první, přežije. Můžete si zvolit kteroukoli člena vaší jednotky a ovládat ho přímo směrůvými tlačítky. Takže na tom, kam kterého střelce s tou či onou zbraní vyšlete, velmi záleží. Jinak se může stát, že budete muset podminovat třeba cis-



(1) Temná postava. (2) Tři ze šesti, to není špatné.





(1) To je nápad - poslat na jistou smrt nojdřív kolegu. (2) Zlověstný prostor. (3) Klíč je pod rohoží. (4) Kolega má něco na srdci? (5) Při pohledu na terén si každý člen jednotky jistě přeje, aby už byl zpátky doma.

ternu, ale na místě budete mít jen chlapa s pistolí.

Určitě jste už něco ze hry *Metal Gear Solid* viděli, jak si *Rainbow Six* povede coby konkurence?

MG je skrz na skrz fantazii, nesnaží se být „realistickou“ hrou, takže jiné srovnání, než že řekneme, že obě hry jsou skvělé, by se podobalo otázce, jestli jsou lepší jablka nebo pomeranče. Atmosféra obou her je velice intenzivní.

V *Rainbow Six* neshromažďujete nepřátelské zbraně a power-upy roztroušené po úrovni. Kteří profesionální vojáci by použili neznámou nevyzkoušenou zbraň, kdyby na ní závisel jejich život? V každém případě umí být pěkně zapeklita.

Na kterých hrách pracoval tým *Rainbow Six* v minulosti? Rebellion pracoval na *Alien vs. Predator*, *Checkered Flag*, *Sky Hammer* a pracuje na mnoha dalších, které vyjdou během příštího roku a je mezi nimi například *Aliens vs. Predator* pro Fox Interactive.

Proč bychom měli dát hře *Rainbow Six* přednost před ostatními?

Zkušení talentovaní profesionálové do hry vložili spoustu dřiny, potu, slz a krve. Snažíme se udělat něco originálního, a nikoliv kopírovat práci jiných. A navíc působí dojmem podstatně je tišším od tradiční střílečky. Tým se ze všech sil snažil vytvořit herní simulaci reálných situací spíše než standardní střílečku. Přitom se nepokoušíme udělat něco „reálně nudného“, ale vytvořit neodolatelnou hru plnou napětí, kterou je snadné začít, ale přiměřeně obtížné dotáhnout do konce. Doufáme, že lidé zažijí s *Rainbow Six* jiné vzrušení, než si méně rafinovanými hrami typu běhej a střílej.

Najde se ve hře něco, co je úplně nové?

Je toho spousta, ale když vám povím příliš mnoho, naši konkurenti nám pravděpodobně okamžitě nápady sňhounou. Zcela nový je algoritmus, ultra rychlý a dosud na PlayStationu

nevidaný. AI je vytvořeno tak, aby se přizpůsobilo jednání hráče a udržovalo jeho zaujetí. Pokud příliš brzy zakopnete nebo způsobíte hluk, pak si můžete, záleží na druhu mise, všechno zkomplikovat, protože přimějete teroristy k bezprostřednímu útoku.

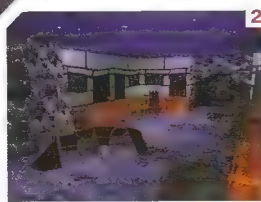
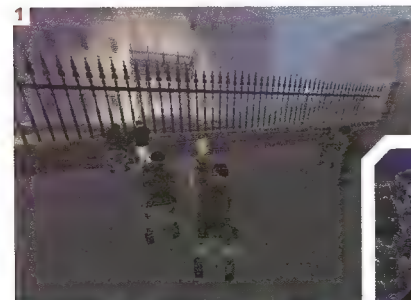
Rozšířily se zvěsti o tom, že AI kolísá mezi dokonalostí a nedokonalostí (není schopno vás v PC verzí podpořit v úzké uličce, když za vámi stojí váš tým), jak je to doopravdy? Pracujeme na zcela originálním titulu na PlayStation, který je postaven na stejné licenci jako PC verze. Mezi oběma hrami však není žádné jiné spojení, než podobný rámcový příběh a místa popsaná v knize, jež byla hře předlohou, ale i to je v této hře poja-

to jinak. Naše AI je velice promyšlené. Poslední plány jsou takové, že by vám členové vašeho týmu neměli dělat oásek, ale byly by rozmístěny po misi, kde by plnili vlastní úkoly, dokud byste je osobně nepřivolali.

Vysvětlíte nám ovládací systém - jak bude *Rainbow Six* pracovat se směrovými tlačítky, analogickými padem a myší?

Na ovládacím systému se právě pracuje a bude vylepšován až do samého vydání, aby byl co nejdokonalejší. Momentálně hra pracuje se směrovými tlačítky a analogickým padem. A záleží na preferencích hráče, který pro něj bude jednodušší. Osobně jsem si ještě nevyzkoušel analogický pad, ale tým říká, že je zatím efektivnější. O myši jsme prozatím nepřemýšleli, ale pokud to bude důležité, může se všechno ještě změnit.


Povězte nám o hře nějaké tajemství, které jste dosud nikomu neprozradili. Při mých dosavadních pokusech mě vždycky ve třetí úrovni zabili!



(1) Další den, další ambasáda, další teroristé. (2) Část jedné ze 30 úrovní.



A red barn with a target on its side and a wooden gallows in the background.



PROFILE

Stuart Beck

—Executive Director of the National Endowment for the Arts—

■ *How did you get into the arts?* I was born in a family of artists. My father was a painter and my mother a sculptor. I grew up in a house where art was always present. I studied art in college and then worked for a number of years in the art world. I was involved in the founding of the National Endowment for the Arts and have been its Executive Director since 1980.

■ *What do you think is the most important role of the arts in society?* The arts play a vital role in our society. They provide a means of expression and communication that is unique and powerful. They help us to understand ourselves and the world around us. They also provide a source of joy and inspiration for all of us.

■ *What are some of the challenges facing the arts today?* There are many challenges facing the arts today. One of the most significant is the lack of adequate funding. The arts are often seen as a luxury rather than a necessity, and as a result, they receive a much smaller share of public and private funds than they deserve. Another challenge is the need to attract and retain a diverse audience. The arts must be able to reach and engage people from all backgrounds and ages.

■ *What do you think can be done to address these challenges?* There are a number of things that can be done to address these challenges. First, there needs to be a commitment to adequate funding for the arts. This can be achieved through a combination of public and private sources. Second, there needs to be a focus on outreach and education. The arts must be able to reach and engage people from all backgrounds and ages. Finally, there needs to be a commitment to innovation and experimentation. The arts must be able to evolve and adapt to the changing needs of society.

■ *What are your hopes for the future of the arts?* I am optimistic about the future of the arts. I believe that there is a growing awareness of the importance of the arts in our society. I believe that there is a growing commitment to funding the arts. I believe that there is a growing interest in the arts among people of all ages and backgrounds. I believe that the arts have the potential to play a vital role in our society for many years to come.

■ *What is your favorite work of art?* I have many favorite works of art. I am particularly drawn to the work of the Impressionists and the Post-Impressionists. I also have a deep appreciation for the work of the African and Latin American artists. I believe that art has the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite piece of music?* I have many favorite pieces of music. I am particularly drawn to the music of the Romantic era and the 20th century. I also have a deep appreciation for the music of the African and Latin American peoples. I believe that music has the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite book?* I have many favorite books. I am particularly drawn to the works of the great novelists and poets. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American writers. I believe that literature has the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite film?* I have many favorite films. I am particularly drawn to the works of the great filmmakers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American filmmakers. I believe that film has the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite TV show?* I have many favorite TV shows. I am particularly drawn to the works of the great TV writers and producers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American TV writers and producers. I believe that TV has the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite video game?* I have many favorite video games. I am particularly drawn to the works of the great video game designers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American video game designers. I believe that video games have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite sport?* I have many favorite sports. I am particularly drawn to the works of the great athletes. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American athletes. I believe that sports have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite hobby?* I have many favorite hobbies. I am particularly drawn to the works of the great hobbyists. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American hobbyists. I believe that hobbies have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite food?* I have many favorite foods. I am particularly drawn to the works of the great chefs. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American chefs. I believe that food has the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite drink?* I have many favorite drinks. I am particularly drawn to the works of the great mixologists. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American mixologists. I believe that drinks have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite travel destination?* I have many favorite travel destinations. I am particularly drawn to the works of the great travel writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American travel writers. I believe that travel has the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite vacation spot?* I have many favorite vacation spots. I am particularly drawn to the works of the great vacation writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American vacation writers. I believe that vacation has the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite time of day?* I have many favorite times of day. I am particularly drawn to the works of the great time writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American time writers. I believe that time has the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite season?* I have many favorite seasons. I am particularly drawn to the works of the great season writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American season writers. I believe that seasons have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite weather?* I have many favorite weather conditions. I am particularly drawn to the works of the great weather writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American weather writers. I believe that weather has the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite animal?* I have many favorite animals. I am particularly drawn to the works of the great animal writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American animal writers. I believe that animals have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite plant?* I have many favorite plants. I am particularly drawn to the works of the great plant writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American plant writers. I believe that plants have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite flower?* I have many favorite flowers. I am particularly drawn to the works of the great flower writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American flower writers. I believe that flowers have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite fruit?* I have many favorite fruits. I am particularly drawn to the works of the great fruit writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American fruit writers. I believe that fruits have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite vegetable?* I have many favorite vegetables. I am particularly drawn to the works of the great vegetable writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American vegetable writers. I believe that vegetables have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite color?* I have many favorite colors. I am particularly drawn to the works of the great color writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American color writers. I believe that colors have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite shape?* I have many favorite shapes. I am particularly drawn to the works of the great shape writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American shape writers. I believe that shapes have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite number?* I have many favorite numbers. I am particularly drawn to the works of the great number writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American number writers. I believe that numbers have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite letter?* I have many favorite letters. I am particularly drawn to the works of the great letter writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American letter writers. I believe that letters have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite word?* I have many favorite words. I am particularly drawn to the works of the great word writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American word writers. I believe that words have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite phrase?* I have many favorite phrases. I am particularly drawn to the works of the great phrase writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American phrase writers. I believe that phrases have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite sentence?* I have many favorite sentences. I am particularly drawn to the works of the great sentence writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American sentence writers. I believe that sentences have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite paragraph?* I have many favorite paragraphs. I am particularly drawn to the works of the great paragraph writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American paragraph writers. I believe that paragraphs have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite chapter?* I have many favorite chapters. I am particularly drawn to the works of the great chapter writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American chapter writers. I believe that chapters have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite book?* I have many favorite books. I am particularly drawn to the works of the great book writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American book writers. I believe that books have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite movie?* I have many favorite movies. I am particularly drawn to the works of the great movie writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American movie writers. I believe that movies have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite TV show?* I have many favorite TV shows. I am particularly drawn to the works of the great TV show writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American TV show writers. I believe that TV shows have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite video game?* I have many favorite video games. I am particularly drawn to the works of the great video game writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American video game writers. I believe that video games have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite sport?* I have many favorite sports. I am particularly drawn to the works of the great sport writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American sport writers. I believe that sports have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite hobby?* I have many favorite hobbies. I am particularly drawn to the works of the great hobby writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American hobby writers. I believe that hobbies have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite food?* I have many favorite foods. I am particularly drawn to the works of the great food writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American food writers. I believe that food has the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite drink?* I have many favorite drinks. I am particularly drawn to the works of the great drink writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American drink writers. I believe that drinks have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite travel destination?* I have many favorite travel destinations. I am particularly drawn to the works of the great travel writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American travel writers. I believe that travel has the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

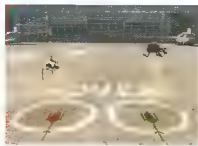
■ *What is your favorite vacation spot?* I have many favorite vacation spots. I am particularly drawn to the works of the great vacation writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American vacation writers. I believe that vacation has the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite time of day?* I have many favorite times of day. I am particularly drawn to the works of the great time writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American time writers. I believe that time has the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite season?* I have many favorite seasons. I am particularly drawn to the works of the great season writers. I also have a deep appreciation for the works of the African and Latin American season writers. I believe that seasons have the power to transform the world and to make a difference in the lives of all of us.

■ *What is your favorite weather?* I have many favorite weather conditions

**Řeknete nám o hře tajemství,
které jste ještě nikomu
neprozradil?**
I když na hře pracuji, ještě jsem
dokonale nezvládl
ovládání.



Rozmanitost tréninkových cvičení vás nenásilně uvolní.

■ VÝROBCE:	Konami	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	Konami	■ STYL:	bojová hra
■ DATUM VYDÁNÍ:	leden	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

Kensai

Krok 1: Lehněte si na zem. Krok 2: Bouchněte protivníka hlavou do nohy. Krok 3: Modlete se. Krok 4 je ničivý protiútok ve stylu Kensai...



Jemnost se v bojových hrách většinou nepovažuje za ctnost. Velké rány pěští? Ano. Padající útržky končetin? Samozřejmě. Ale cokoliv šlechtěného zni jako plynutí energií, která by se jinak mohla využít pro efektivnější vítězná gesta po vyhraném boji. I Tekken 3 pochopil, že se nemůže zaměřit na intelekt a doufat, že udrží váš zájem, proto má tolik skrytých režimů, složitých komb a vymakaných pozic. Kensai je 3D bojovka, která se drží tohoto příkladu, a protože se soustředila na hody, protiútoky a nestandardní pohyby, zdá se, že přinese spíše rvačky taktického charakteru. Je to první bojová hra od Konami, ale má všechny arkádové vymoženosti, které můžete od společnosti, díky níž máme ISS Pro a (prosíme co nejdříve) Metal Gear Solid, očekávat. Jsou tu čtyři herní režimy (Normal, Versus, Survival a Time Attack), tréninkový mód a Watch mode (jakési samoobslužné demo). Začínáte s osmičlennou řadou postav,

kteřou můžete plněním různých úkolů rozšířit až na dvacet. Najdete tu slušnou směs houževnatých chlapíků (pěkný klon Stevensa Seagala) a rychlých slečen (typu Sakury z Nimy). Všechny postavy mají jemně vyvážené dvě základní položky síla/rychlost. Nenačnete tu ani neohrabané trouby a ani hyper-rychlé boxery s přezdívkou „věčný vítěz“ v rodném listu. Velká inovace hry Kensai má podobu speciálního tlačítka, které vaši postava umožňuje krytí a následný protiútok mezi dopadajícími ranami.



11 Yuli je s výhovou kvalitních kopů tak trochu jako Chun-Li. **22** Hymnův sekerový kop je efektivní způsob, jak se dostat přes soupeřovu obranu.

Připomíná to trochu metodu užitou v Tekken 3, ale projevuje se po celou dobu boje a každý bojovník používá pro tento tah jinou techniku (například Yuli napodobuje pohyb kudlanky nábožné). Hezké na celé věci je, že při použití tohoto speciálního chvatu budete velmi zranitelní, pokud nejsou vaše protiútoky správně načasované. Vlastně je to právě tento celkový pocit vyváženosti, který Kensai vyděluje z bojovkového houfu průměrných her. Není pochyb o tom, že hra byla pečlivě promyšlena a dolaďována tak, abyste ve chvíli, kdy se vám zdá, že svého bojovníka už dokonale znáte, objevili nový chytrý pohyb ideální k tomu, abyste dostali i toho nejuškočejšího protivníka.

Dobrá zpráva je, že jde o 3D bojovku, která se nesnaží přestihnout Tekken 3 podivnými jedinečnými neobvyklými postavami a u které by se posléze zjistilo, že se úplně zapomnělo na hratelnost. Kensai se nechystá svrhnout vládu a zdá se být vážným uchazečem o druhé místo. Špatné zprávy? Evropská verze se do Vánoc rozhodně neobjeví.

Pete Wilton



PLUSY

- Originální volby protivníků.
- Doprava sblíží hody a chyty.
- Rozmanitá postava a režimy.

MINUSY

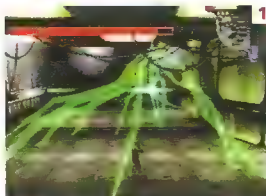
- Nema tak úplně jistotu Nistro mistrů.
- Některým bojovníkům tematickým klobouk chybět nemusí.
- Chybění se trochu spíše po slovních vrocích.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Nevědomě, že se chystá obrázek toho boje od Namca, ale hravost je dle části cestu před většinu 3D bojovek. Hlavní starostí ale zůstává, aby byla přehledná a ve své atraktivitě balancující, leč slabších ospevů, jen proto, že zvenku nevyjadřuje úplně tak škrolo. Každopádně by se mohlo stát třeba.

APOCALYPSE

Od Armageddonu k Apocalypse. Bruce Willis si rozhodně nemůže stěžovat na nudný život. Ať je to film nebo počítačová hra, pokaždé stojí mezi lidstvem a totální zkázou.



1) Čtyři jezci - čtyři finální bossové. 2) Ať je to, co je to, zabte to. 3) Vrtulníkový útok.



A Crrrrr.
„Dobrý den, pane Willis, přišli jsem si půjčit váš obličej.“

„Koukej ho navolit, plešoun!“
„No tak, Bobe, buď přece na pana Willise milý.“
„Můj oblíček?“

„Hele, my jsme z firmy Neversoft a udělali jsme jednu počítačovou hru. Človče, fakt síla. Přestav si, běháš tam tunelama a střílíš do všeho, co vidíš. Krev cáká, mrtvolý se vrší, pořád se ženeš dopředu, prostě paráda.“
„Ale takových her je plíce spousta.“

„Jasně, to jsme si taky uvědomili. Takováhle hra, aby si jí hráči všimli, musí mít něco nového, něco čím by zaujala. A Boba napadlo... No Bobe, řekni, co tě napadlo.“
„Se mi nechce.“
„No tak, nenech se přemlouvat.“
„Koupíš mi kolo?“

„Co s ním budeš dělat? Už jich máš doma sedm a vůbec na nich nejždíš.“

„Můžu za to, že nemám nohy?...no tak jo. Hele, Willis, řekli sme si, že tím tahákem bude jako tvůj ksicht, jo? Hele, všichni tvoji fandové budou skákat blahem jako veverka čiperka.“

„Ale já... já nevím, jestli chci.“
„Hele Bruci - můžu ti tykat, že jo? - mrkni se na to. Vyzkoušej si to. Jinak ti Bob natáhne takovou, že...“
„No dobrá, já to zkusím... Aha, můj úkol bude zničit čtyři jezce Apokalypsy. Žádná prkotina.“

„Pro tebe jen to nejlepší.“
„...no, ono to není tak špatné, má to spád... a ten způsob ovládání - střílení a pohyb zvlášť - je to docela pohodlný, můžu utíkat jedním směrem a střílet druhým...“

„Jo, a všimni si stíhající se kamery, díky který máš vždycky jasný přehled o tom, co se kolem děje.“
„...jenže, díky tomu jsem často děsně malej. A svy protivníky málem nevidím...“
„Nestěžuji si, ty zasn.“

„Bobe! Ano, to je pravda, ale díky tomu je to přehlednější.“

„...už jsem prošel útek z vězení i kanalizací, a pořád mě to baví. Mimochodem, dobrý nápad, to klíčování mezi světly... a tady to skákání do propasti je taky fajn...“

„A to tě ještě čeká hřbitov, továrna, honička po střechách a další srandy. Hele, a co zbraně? Paráda, co?“
„Nestěžuji si. Samopal, laser, plamenomet, navážené střely - všechno co si může akční hrdina přát.“
„Tak jste si užil a teď nám tu hru zase vraře.“

„Počkejte, ještě jsem nedodělal level. Neberte mi to!“
„O.K., uděláme spolu obchod. My tě necháme ještě chvíli hrát a ty nám na oplátku půjčíš ksicht a navíc nám namluvíš pár těch svých typických tvrdáckých hlášek. Bruci, kámo, my spolu uděláme díru do světa.“

Jiří Pavlovský



PLUSY

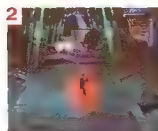
- Rozsáhlé levely nadopané nepřáteli.
- Šance být ektopsy na chvíli Bruceem Willisem

MINUSY

- Mrazák může nechat spát.
- Nic nového pod sluncem.
- Stále střelba může po chvíli slabší povahu znevidět.

PŘEDNĚZNÉ UPOZORNĚNÍ

1) Jdi bota vypaš a hraje se slově, počítačové Apocalypse ještě trochu vyhlíží, aby zastihla svého největšího konkurenta - střílečku dne. Důležité, jak bude vypadat deklarování hry.



1) Tak tohle je plamenomet. Velmi uspokojivé. 2) Modré plameny znamenají smrt.



Jste otráveni novými moderními nesmysly? Pak vás možná potěší tenhle kráječ jednoduchosti, který přichází z daleké minulosti...

[1] Smrt vetřelce. [2] Nepříjemná situace. [3] Skon krystalového asteroidu. [4] Varující zkušenost.



tak návrat retro-her rychle pokračuje. Ti z vás, kteří dychtí po prsty lámajícím střilečkovém vzrušení (nebo nostalgických vzpomínkách na arkádové kabinety), rádi uslyší, že Activision právě provádí poslední úpravy na dvaatřicetibitovém updatu klasické hry *Asteroids*.

Musí být extrémně těžké odolát pokušení roztrhat staré dobré herní principy na kousky, předělat je dle moderních vzorců a slepit z milionů prvků něco hodně atraktivního. Nicméně tvůrci této hry, firma Syrox, raději než by přepracovávali půvabně jednoduchý koncept hry (pamatujete: točíte se dokola, střelíte po asteroidech, a to je všechno) a riskovali, že ho zničí extra dimenzemi (nebo jiným



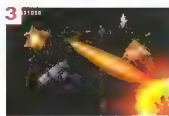
podobným technickým vynálezem), se zaměřili na to, aby této staříčké hře opatřili zbrusu nový kabátek, účes a několik nejnovějších vymožeností. Děj se stále odehrává na 2D plánu, ale těžší nyní z barvitě, rozmanitě, masivní grafiky. Nechybí poutače, neonové výbuchy a škála speciálních efektů, které smazávají vzpomínky na vektory zaplavený formát originálu. Bylo také přidáno množ-



[1] Časí hečičito. [2] Jaká krása. [3] Trocha bujarého ničení. [4] Nepřátelská loď.



ství power-upů, které umožňují zábavnější a ničivější metody likvidace křemičitých vesmírných trosek. Jsou zastoupeny škálou, která sahá od rozmístovacích min až po obíhající zbrojní plošiny a červený kruh destrukce, jenž vyhladí všechno, s čím přijde do styku. Asteroidey samotné už se neomezují jen na obyčejné kamenné různých rozměrů, ale aby se



■ VÝROBCE:	Syrox	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ DISTRIBUTOR:	Activision	■ STYLE:	arkádová střílečka
■ DATUM VYDÁNÍ:	prosinec	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2



[1] To nevypadá bezbolestně. [2] Krásná vesmíra.

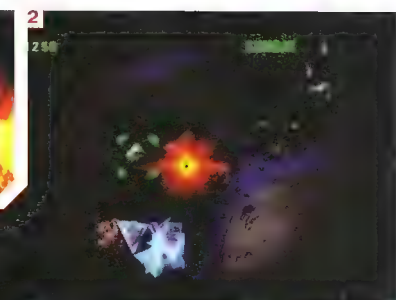
váš život stal zajímavějším a nejistějším, číhají na vás nová nebezpečí, k nimž patří třeba horící komety a krystalové meteory (jejichž úlomky se opět zvětšují v závislosti na čase). Další vítanou novinkou je možnost výběru čtyř lodí, se kterými můžete hrát, každá má jiné štíty, zbraně, ovládání i sílu. Taková rozmanitost se jistě hodí, když číste vesmír od nežádoucích balvanů a trosk. A to není všechno, když vezmete v úvahu fakt, že vaše utěšené okolní prostředí dlouho utěšeným okolním prostředím nezůstane - v pozdějších úrovních se totiž objeví takové komplikace jako nově narozené hvězdy (vznikají pěkným výbuchem) a černé díry (které vás vycucnou na onen svět).

Tohle všechno jsou opravdu dobré zprávy, ale elementární



základy hry zůstávají a jsou rozpoznatelné pro ty, kdo si líbují v historii. Konkrétně se trochu změnil setrvačný pohyb, který vyžaduje zkušené a opatrné zacházení s tlačítkem pohonu. K dispozici je také vítaná volba Hyperspace, která vám v osudných situacích umožní teleportovat se na jinou (potenciálně ještě nebezpečnější) část obrazovky. Podobně je stále možné vylétnout z jednoho konce obrazovky a vrátit se z druhého. A máte i všechny další možnosti staré klasiky...

Podle toho, co jsme viděli, jsou *Asteroids* stejně úžasná a šilená hra jako její předchůdkyně, která zprostředkuje spousty adrenalinu-



[1-2] Bum. [3] Další extraterrestrističtí. [4] Krasně nebezpečná černá díra. Další o ní.

vého dopingu. I když je neoddiskutovatelně zábavná a prověřená, v dnešních dnech superychlých 3D-akcí se proti ní může postavit její opakující se podstata a nedostatek originality. Brzy budeme mít recenzi. Zatím toto téma ponecháme otevřené.

Jes Bickham



[1] Další ohavní vetřelci. [2] Neonové výbuchy. [3-4] Chronický případ překyselení žaludku.



PLUSY

- Velké, elegantní a atraktivní ztvárnění.
- Jasná to přece *Asteroids*!

MINUSY

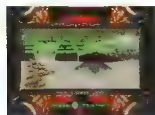
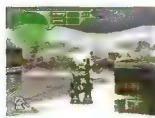
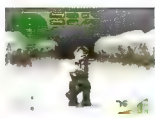
- Nemálokdo rád novou novinku.
- Jasná to přece *Asteroids*!

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Na jedné straně je hra skvěle zábavná a uspokojuje věrnou touhu, co bylo na původní hře skvělé (a to je zábava), na druhé straně je mírně nepřesně porovnávána se staršími. Že by reálné zažít si jejího ducha?

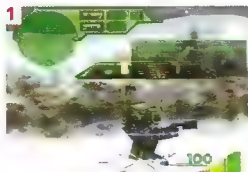
SHADOW GUNNER

Umlčte Milana Knížíka. Zapomeňte na Jana Saudka. PSM vám přináší zprávu o mnohem pokročilejších typech válečných droidů...



Většina her, kde vystupují velcí roboti, má tu chybu, že se zaměřuje hlavně na roboty, a pak zbude málo místa na samotnou hru.

Shadow Gunner si tento nedostatek uvědomil a pokusil se o nápravu pomocí struktury založené na mších a taktickém zaměření střelby. Středem všeho je váš útočný droid, přiměřeně vytvarovaný humanoid vyzbrojený pulzním laserem a širokou škálou raket. Dostanete-li se dostatečně blízko k nepříteli, můžete mu dokonce uštědřit ránu vaší pocínovanou oceľovou pěstí. Taktika přijde na řadu, když se musíte rozhodnout, jestli se budete držet zpátky a likvidovat nepřátele z dálky (nasměrujte střelu pomocí radarového signálu) nebo se nadšeně vrhnete do střelení



1 Na začátku jste teleportováni do válečné oblasti. **2** Vyvarujte se zničení všech cenných power-upů.

a honiček. Vitanou skutečností je Doomu podobné uhybání do stran, které vašemu robotovi umožní uskočit před dopadajícím útokem a schovat se za nejbližší štít. Tato metoda funguje dobře i přesto, že zaměřovací systém je poněkud nepraktický a sestává z podivné kombinace automatického zaměření (když je cíl automaticky sledován) a těžkopádného manuálního zaměřování už bez výhody zaměřovače. Občas si myslíte, že jste zamířili na nepřátelskou loď a pak se zklamáním sledujete, jak ji váš laser na jejím cinovém povrchu nezpůsobí ani skrábnutí. Musíte zlikvidovat 17 různých nepřátel, někteří představují různé obdoby humanoidů a jiní vypadají spíše jako kraknsy ze Star Wars. Tito nepřátelé jsou roztroušeni ve třech světech, kde se odehrávají kombinované série 45 misi. Nemí to jen bezhlavé střelení. Budete muset najít a sebrat určité předměty a zni-



čit hlavní zařízení a přitom můžete využít vynálezy místních nepřátelských robotů. Po cestě najdete různé power-upy a deset zbraní, kterými můžete doplnit vaši výzbroj. Nepřátelé vám mohou pěkně zatopit, pokud se dostanete do jejich smrtelné křížové palby, donutí vás uskakovat a uhybat jako defenzivní boxer v ringu. Tvůrčí Shadow Gunner se určitě domnívají, že herní ideál se nachází někde mezi přímočarou střilečkou jako je Krazy Ivan a strategičtější hrou Mech Warrior. Nebezpečí tkví v tom, že Shadow Gunner bude možná postrádat napětí robotových střileček arkádového typu a zároveň třeba nedokáže zúročit vaše taktické finty. Pravdu ovšem může odhalit jediné PlayTest PSM.

Pete Wilton



PLUSY

- 45 prostých výprav.
- Skvěle zpracování nepřátelských droidů.
- Taktická stránka hry.

MINUSY

- Malá viditelnost v prostoru.
- Neodborný omezení systémů.
- Těžké se být dostatečně rozměrnými.

PŘEDBEŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Zatímco Shadow Gunner účinně odhalí některé latentní problémy spojené s robotními střilečkami, chybí mu elektřina a elektrický výboj, který by měl být tam, kde má být. Máte to být také strava hlavní ze začátku, než si zvyknete na poněkud zvláštní design prostředí, ve kterém se váš robotický nepřítel stává pohybovým a potíží.

K objevování nepřátelských robotů použijte radar a pak si je vyhnávejte raketou nebo vytrvalým střelením z kanónu.

OSVÍCENÍ

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION. KROK DO JINÉ DIMENZE.



DUAL SHOCK™
CONTROLLER
1.690,-



G-CON 95™
1.690,-



MEMORY KARTY
890,-



LINK KABEL
1.190,-



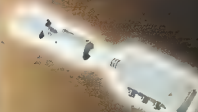
MULTI-TAP
1.490,-



SEGA™
2.090,-



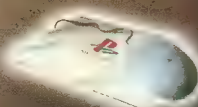
OVLADAC
890,-



AV ADAPTER
1.690,-



DUAL SHOCK
OVLADAC
890,-



AVS
1.490,-



PŘÍLOŽÍ NECHÁLEJTE
PŘÍSLUŠENSTVÍ
MŮŽE VEST
KE ZTRÁTĚ ZÁRUKY!

SONY

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION

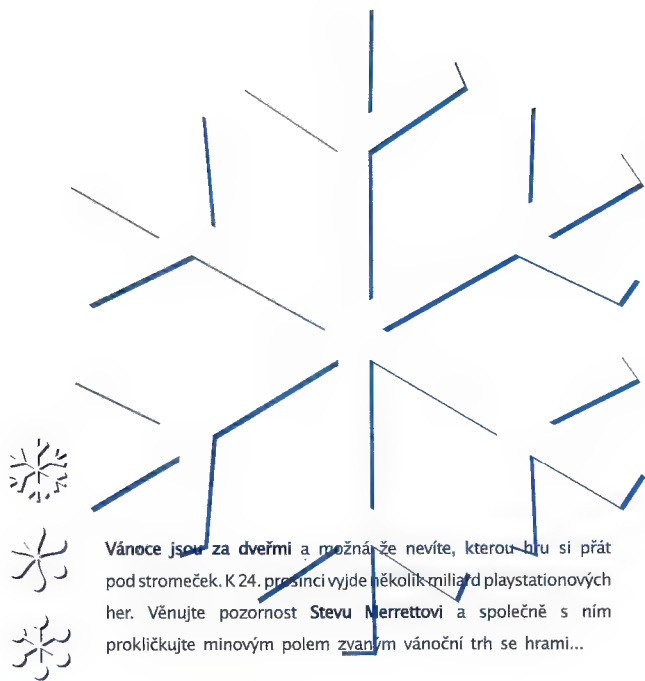
www.playstation-europe.com

NEPODCEŇUJTE SÍLU PLAYSTATION



© 1996 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Sony is a registered trademark of Sony Corporation. "Sony" is a registered trademark of Sony Corporation. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a trademark of Sony Corporation.

ZIMNÍ HRY



Vánoce jsou za dveřmi a možná že nevíte, kterou hru si přát pod stromeček. K 24. prosinci vyjde několik miliónů playstationových her. Věnujte pozornost **Stevu Merrettovi** a společně s ním prokličujte minovým polem zvaným vánoční trh se hrami...



CRASH BANDICOOT
WARPE

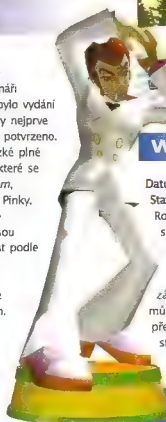
Datum vydání: prosinec

Stav v PSM: recenze v tomto čísle
Pokud nejste úplně slepi, asi vám neújde, že Bandicoat je zplátky ve všim vřdu. Tvůrce hry, Naughty Dog, se základnou v Los Angeles si vzal do práce základnu šablony Crashe a neuvěřitelně ji vylepšil. Nové 3D urovň zavedou našeho hrdinu do vnějšího prostoru, pod vodu, vzduchu s dvouplošníkem i na motoru. To, co by pro jiné společnosti představovalo samostatnou hru, je v Crash 3 stěsnáno do jedné úrovně a celkový efekt naznačuje nejlepší plošinou hru, která kdy udeřila na bránu PlayStation od dob, no ano, od dob Crash 2. A co se ještě změnilo? Automatovi maniaci budou slímat bláhem, až zase spatří klasický pohyb „maskr břichem“, blázní přes grafiku upadnou do extáze při pohledu na odrazy ve vodě, a nakonec největší fanoušci zajasají při pohledu na Crashovu sestru Coco, když se s ní projedou krásnými úrovněmi na malém tygrovci. Koupíte si letos o Vánocích jen jedinou hru? Kupte si tuhle.

BUST
A GROOVE

Datum vydání: listopad

Stav v PSM: PSM 8, 8/10
Jak budou pravidelní čtenáři sloupečku Psst! vědět, bylo vydání disko tancovačky od Sony nejprve vyškrtáno a poté znovu potvrzeno. Závislí tanečníci se o brzké plné vydání tohoto titulu, ve které se kříží PaRappa s Tekkenem, nemusí strachovat. Hro, Pinky, Heat a Kitty N v nabídce samozřejmě nechybí a jsou připraveni divoce šelvat podle mlácení do tlačítek. Zmáčknete-li tlačítka ve správném pořadí, budete Velkým tanečním kingem. Stlačíte-li tlačítka ve špatném pořadí, dopadnete jako úředník po kořalkové smrti. Nejlepší taneční hra v historii.

COOL
BOARDERS

Datum vydání: prosinec

Stav v PSM: recenze v tomto čísle
Fakt: Kdyby v roce 1997 byl Cool Boarders 2 nejskvelším snowboarderským simulátorem, který se kdy na PlayStation objevil. O rok později se konkurence nahžavila, a možná i proto se chystá Cool Boarders 3, který by měl být dost dobrý na to, aby pokořil všechny, kdo usluží o jeho mrazivou korunu. Přivítejte tedy nového tvůrce, 989 Studios, a spoustu nových prvků: obrovské hory, ze kterých se můžete spustit, podstatně vylepšené nově definované trasy, spojení s profesionálními boardery a mnohem realističtější pojetí, jak grafiky, tak hratelnosti. Tentokrát se těšte na mnohem exotičtější trky, s nimiž bude téžší se vypořádat. Je-li tohle vaše gústo, okamžitě přelstujte na stránky PlayTestu, přečtete si potřebné informace a případně napíšete Ježíškovi.

WILD
ARMS

Datum vydání: listopad

Stav v PSM: PSM 7, 9/10
Rok od roku, jak to tak vypadá, se Sony snaží, aby žánr RPG byl více přiblížen vkusu středněprůměrné publiky. Wild Arms je hybridem řed typu Alundra a Final Fantasy VII, honosí se složitou zápletkou, rozlehlym světem, kde se můžete potulovat, a sympatickým přehledným systémem 3D boje, který strategii mezi vámi zalije vinou blaha a štěstí. Koupí WA nic nezkažte.



Datum vydání: prosinec

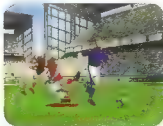
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
Jednou větou: Fotbalový simulátor v první osobě, kde řídíte jen jednoho hráče. Jako koncept? Cvaknutá. Ve skutečnosti? Pravděpodobně nejzávadnější hra pro fotbalové taktiky, kde až se vám podaří odolat pokušení neustále běhat za míčem, začnete hrát ve stylu, za který by se nemusel ostýhat ani sám Pelé. A když dáte gól? No, takovou radost jste ještě v žádné fotbalové hře nezažili.



FIFA '99

Datum vydání: listopad

Stav v PSM: recenze v tomto čísle
EA uspěli tam, kde Rupert Murdoch selhal, protože mezi mnohými doplňky k nejnovějšímu pokračování FIFA je i evropská super liga. V nabídce je 250 klubů, protože EA zvyšují cenu se zabíhými ligami, režim Quick Start a dalšími detaily přidávají k již tak obrovskému seznamu hráčů. Ze série FIFA 99 vyvinula utěšené kolekce FIFA '99 v tomto trendu pokračuje s 20 novými stadiony, velkými rozdíly mezi hráči



a nejsoučasnějšími komentáři. Jelikož cílem designérského týmu EA bylo udržet ISS Pro '98 v odstavěm pruhu, zdokonalili také dovednost hry zařazením instinktivnějšího ovládání. A pomocí rozšíření inteligence hráčů při bránění, nahrávání a fantastickém střílení dosáhli větší míry intuitivnosti ve hře.

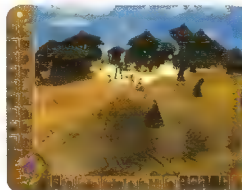
Vánoce bez nové hry FIFA by byly jako bez stromčeku. Jenže série je s každým novým vydáním masivnější, takže srovnání FIFA-stromček pomalu ale jistě ztrácí smysl.

POPULOUS
THE LEGEND

Datum vydání: začátkem příštího roku

Stav v PSM: novinka
Časové umístění před klasické hry řady pro Amigu, sleduje Populous: The Beginning výpravu hráče-samara za božstvem. To znamená strategii s kupcím se hordami utvářící, jejichž účta vyústi v potřebu vytvářet kouzla.

Pokud bude Bullfrog schopen dodržet slib, že konverze bude téměř identická s PC hrou, je Populous: The Beginning předurčená, aby zametla s realtimovými hity, které jsou momentálně mezi majiteli PlayStation v kursu. A zde lekce končí.

KNOW
KING

Datum vydání: říjen

Stav v PSM: PrePlay
Aby EA vyřídili na body Victory Boxing 2, využili úsluby borců jako je Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya a Shan Mosley - ti všichni byli konzultanty a ti také vyprodukovali údery, nárazy a uhybní pro digitálně nasnímané bojovníky. Profesionální bojovníci, které tu počkáte, při výstupu boxují stejně jako jejich předtoly v nejlepšíh letech, ale vypoštění Tysona je trochu mrzutě a slib hip hopového soundtracku trochu mimo mísu.

NBA LIVE

Datum vydání: listopad

Stav v PSM: novinka
Čtvrtí titul série NBA Live přichází, protože EA dodrželi svou každoroční tradici doplnění nejnovějšíh NBA hráčů a několika elegantních prvků do nové hry. Letošní doplňky zahrnují animaci oblékání, lepší osvětlení a spoustu nových druhů skórování. Je to asi stejný pokrok jako loni

MADDEN
NFL '98

Datum vydání: listopad

Stav v PSM: 8/10
Dlouhodobá série EA NFL se nyní pyšní novým jednotlačítkovým interfacem, který umožňuje začátečníkům odvolat arkádové a strategické aspekty dvakrát rychleji. To se hodi zejména pro nás, neznalé Evropany. Během sezóny můžete obchodovat s hráči a starý, uhlažený a více než familiární J. Madden tu vystupuje jako komentátor.

Datum vydání: listopad

Stav v PSM: PSM 8, 8/10
V LA vládně zločinecký gang a LAPD používá k udržení pořádku obrovská bojová technomonitora. Není třeba říkat, že ani gangy nejsou špatně vybaveny a disponují kolekcí těžce ozbrojených vozidel. Fanouškové filmů s policijní tematikou se budou bavit královsky, zvláště v režimu pro dva hráče.



ANALÝZA | ZIMNÍ HRY

NASCAR

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
 Všechna slast z jízdy po 31 okruzích
NASCAR je potlačena neinteligentními auty
 řízenými počítačem a fádními barvami
 grafiky. Zklamání po posvícení jakým je
Gran Turismo, ale i ve srovnání s *F1 '98*.

NHL '99

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
 18 týmů různých zemí, mezi nimiž nechybí
 Česko, Rusko a Finsko, zaútočí na led v další
 hře od EA, která se asi stane stálci. Poslední
 modernizace *NHL* zahrnuje všechny novinky
 týkající se ligy i hráčů, plný klobouk
 hráčelnic a sem tam pár animáčních triků
 navíc.

SMALL SOLDIER

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
 15 úroveňová arkáda/adventura založená na
 vánočním filmu *Mall v alecínici* od DreamWorks
 SKG. Hra zatímke vojákovi na hraní, kteří se
 objevili ve filmu, do boty o planetu Gorgon.
 Hrdinové Archer, Chip Hazard a Commando
 Elite využívají svých individuálních schopností
 a ovládají různé pekelné stroje, likvidují
 obávané Gorgonity a plní úkoly své mise.



MOTO RACER

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
 Škála motorek z původní hry byla
 rozšířena o pouliční
 a motokrosovou variantu a jako
 doplněk ke 30 novým okruhům



vám editor trati umožňuje postavit a uložit
 další. Díky novému režimu pro více hráčů
 s rozdělenou obrazovkou mohou závodit až
 tři hráči, ale *Moto Racer 2* možná nebude
 mít dostatečný výkon, aby se prodral hustou
 dopravou playstationových závodních her,
 které jsou v současnosti k máni.

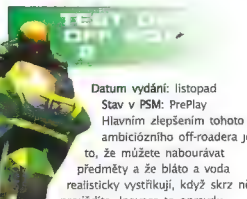
TEST DRIVE

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
 Je tady další bláznivý s nadstandardními
 vozidly v hlavní roli. Luxusní vozy jako Aston
 Martin a Jaguar jsou od nynějška dosažitelné
 i pro děčka s PlayStationem. Série *Test Drive*
 byla trochu pomalá, ale všechna vylepšení,
 kterých se teď hře dostalo, znamenají
 významné kroky kupředu. Preview
 naznačovala, že by pátý *Test* měl být nejlepší.



BIG AIR

Datum vydání: prosinec
Stav v PSM: novinka
 Bylo jen otázkou času, kdy EA zařadí na
 seznam svých aktivit i snowboarding. Tato
 hra byla svými tvůrci vyvíjena jako
 „nejpropracovanější snowboarderská
 simulace všech dob“ a také se pod ní
 podepsalo mnoho výrobců prken. My zatím
 sřizlivě říkáme, že *Cool Boazers 3* je
 nejosvětčenější titul.



Datum vydání: listopad
Stav v PSM: PrePlay
 Hlavním zlepšením tohoto
 ambiciózního off-roadera je
 to, že můžete nabourávat
 předměty a že bláto a voda
 realisticky vystřikují, když skrz ně
 projíždíte. Inovace to opravdu
 nejsou nijak velké, že ne?

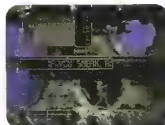


GT INTERACTIVE

ABE'S EXODUS

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
 Poté co v *Abe's Oddysee* oslovil své příbuzenstvo
 z glukkonských potravinářských továren, vrací se Abe
 v toužebně očekávaném pokračování od GT a přináší si
 s sebou nový poutavý příběh. Abe zjistí, že mrtví členové
 jeho rodu jsou exhumováni za účelem použití kostí při
 fermentaci nového nápoje (!). Abe, který tak
 trochu připomíná Lindu McCartney, se tedy vrací,
 aby to vyšetřil, a dozví se, že druhotnou
 přísadou nápoje, jež mu dodává jemnější chuť,
 jsou slzy jeho lidu, shromažďované při krutých
 torturách organizovaných Glukkony.

Abe's Exoduss se drží
 2D plošinového systému první hry:
 Abe opět běhá, skáče a mluví, aby
 rozluštil klíč k dalším zlomyslnějším
 hlavolamům, a je vždy o krok před
 svými protivníky.



DUKE NUKEM TIME TO DIE

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v čísle 8, 9/10
 Nejtvrdší postava ve světě PlayStation se
 tentokrát zaměřuje na cestování v čase
 a prozkoumává úroveň vztahující se
 k Divokému západu, k antickému Římu
 a době krále Artušů. Duke přijal soudobé
 jakoty televize ztvárnění. Pohled první
 osoby zde byl nahrazen náhledem kamery
 zavěšené za zády svalnatého Nukema.
 Někomu se může zdát, že Duke přišel
 na svět, aby sesadil slečnu Croftovou
 z jejího trůnu královny 3D adventur.
 Výhody nové perspektivy jsou
 nepřehlédnutelné, zvláště když Duke běhá,
 skáče a má chytře využit design
 jednotlivých levelů. Jinak i v nejnovějším
 exkurzu *Duke Nukema* je jako dříve
 krveprolávání na demním pořádku, snad
 i mnohem castěji. Naš hrdina je docela
 slušně vybaven vším od noží po
 výbušniny. Ani ne tak *Tomb Raider* jako
 spíš *Doom Raider*. Bum bum.



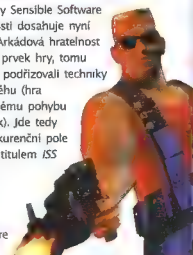
B-MOVIE

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
 Severní Amerika je v obležení létajících
 talifů. Firma GT si došla pro inspiraci do
 žánru běčkových filmů typu *Invasion of the*
Saucer People. *B-Movie* je létací střílečka
 s trochou křivčitého humoru a velkým
 množstvím masakrování. Hraje se v řadě
 3D sektorů, kde hráč vede pozemské sily
 proti vesmírným agresorům.

Hra dokonale vystihuje atmosféru
 zmíněných filmů, ale otázkou zůstává její
 životnost.

SENSEI CLUB

Datum vydání: prosinec
Stav v PSM: novinka
 Původní hit firmy Sensible Software
 z daleké minulosti dosahuje nyní
 na PlayStation. Arkádová hratelnost
 je nejdůležitější prvek hry, tomu
 Sensibleové vždy podřizovali techniky
 svých kopů a běhu (hra
 využívá ke každému pohybu
 jen dvou tlačítek). Jde tedy
 o vstup na konkurenční pole
 ovládané zatím titulem *ISS*
Pro, již méně
 nespočetnými
 pokračováními
FIFA. Ačkoliv
 Sensible Software
 již opustil



malinké trpasličí hráče původní hry pro Amigu, zdá se, že jeho legendární historie mu nakonec nepomůže a fanouškové zábavných fotbalů oudou z obchodu odcházet s krabičkou s nápisem Konami.



NFL BLITZ

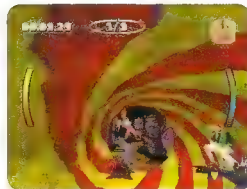
Datum vydání: listopad
Stav v PSM: novinka
Znamená pro americký fotbal tolik, co NBA Jam pro basketbal. Vnáší do svého žánru arkádovou bezprostřednost a nekomplikovanost, vynechává přitom složitosti taktické hry. NFL Blitz je překonvertován z arkádového stroje firmy Midway a představuje dlouho očekávaný perfektní úvod do amerického fotbalu pro evropské laiky.

ROGUE TRIP

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: novinka
Singletac, tým, který stojí za hrami Warhawk a Twisted Metal, vysílá na trh svou novou bojovně založenou závodní hru. Big Daddy, podivný to patron hry, se vydal do prázdninových kempů. Bizarně vypadající Rogue Trip obsahuje především projíždění uličkami a řádění mezi chatkami letních táborů pro děti. Díky tomu se může postavit čelem k Vigilance 8 od Activision.

STREET FIGHTER

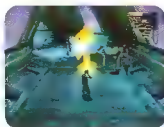
Datum vydání: listopad
Stav v PSM: novinka
Jméno Singletrac je spojeno i s další 3D závodní hrou. Technologicky vyspělé závodění se tentokrát řídí sci-fi scénářem. Jde o prolétávání množstvím stále nebezpečnějších sektorů na prkně. Prkna lehce levitují nad pevninou, mořem i ledem. No a Singletrac naplní své grafické svaly pro potěchu očí.



ACTIVISION

APOCALYPSE

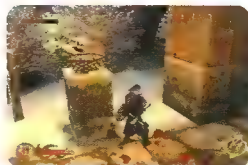
Datum vydání: listopad
Stav v PSM: PrePlay
V dlouhé době, kterou zabrala výroba hry Apocalypse, stihl účinkovat její digitálně nasnímaný hrdina - Bruce Willis - v osmi celovečerních filmech. Střílečka od Activisionu se už konečně dostala do závěrečného stádia a její 3D úroveň



a explozivní střílení konečně vypadají dost zajímavě. Ale v době, kdy byla Apocalypse ještě jen pouhým zárodkem, ukradla jí hra One od ASCII výhodu prvenství. I když ji Apocalypse na poli stříleček zcela jistě překoná, asi se nestane světovým šampionem, jako by tomu mohlo být v případě, že by byla vydána před rokem.

TENCHU

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 8, 7/10
Odvažný a zábavný pokus dodat dějovou a taktickou hloubku bojovému žánru. Jako hráč vstoupíte do roucha černého jak noc jednoho ze dvou mird. Tenchu vás pak zavede na řadu vražedných misí. K dispozici je výběr zbraní od ninjovských hvězdic po cepy a i souboje jsou překvapivě dobře vyvážené, přičemž umožňují hráči proniknout do technik všemožných bojových stylů. Bohužel některé příliš temné sektory a nedokonalá kamera brání Tenchu v tom, aby stala na úplném vrcholu či se dokonce stala klasikou svého žánru. Potenciál na to nepochybně měla.



KONAMI

ISS PRO '98

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 6, 9/10
Nejkrásnější kolektivní hra nikdy nespadała tak dobře. Arkádová kopaná od Konami je slastná od začátku až do konce. Velcí dobře rozpoznatelní hráči si přibližují, stílejí a hlavičkují nevidaným

stylem. Hratelnost téží rovným dílem jak z realismu, tak z rychlosti a z inteligence hráčů (kteří si nabíhají do prostoru) a brankářů (kteří chyťte zmenšují úhly). Všechny aspekty ISS Pro '98 byly vyvíjeny k dokonalosti, a tak stále zůstává nejprvotnější fotbalovou hrou.

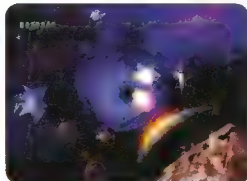


AZURE DREAM

Datum vydání: prosinec
Stav v PSM: PSM 27, 7/10
Hra, která spojuje RPG a japonský fenomén Pokemon (kapesní příšery), se jaksi vyzívá v obcích křivkách. Mezi tradiční RPG prvky patří nečetné bitvy (kde vystupují zmíněné příšery) a v druhé části hry se dokonce stanete coby velký bojovník předmětem zájmu místních dam. Hm.

ASTEROID

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: PrePlay
Staříká hra na Atan dostává ještě jednu šanci. Místo vektorových obrysů kamenů v původním zpracování tu ovšem najdeme obrovsky detailní rotující kusy žuly. Byly také přidány nové zbraně, například efektní střely, které rozptýlí jednou ranou letící kameny na prach...



TA'I FU

Datum vydání: prosinec
Stav v PSM: PrePlay
Ta'i Fu je 3D kung fu hra o pomstě a spasení. Ta'i Fu je neprávem obviněn z vraždy, a proto mu nezbyvá nic jiného, než vzít spravedlnost do vlastních rukou. Filmové kamery, více než 100 vražedných pohybů a nové technologie speciálních efektů by měly této 3D akční adventure zajistit dostatečný náskok před ostatními.



ZIMNÍ HRY ANALÝZA

EIDOS INTERACTIVE

TOMB RAIDER 3

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
 Laramie už je možná za vrcholem, ale když už nic, pak si *Tomb Raider 3* zaslouží více pozornosti než druhé pokračování. V Core si byli nepochybně vědomi toho, že cizinci kritičtější se už třesou na datum vydání, aby mohli vypustit do světa své předem připravené argumenty o tom, že *TR* je kým a brak. Snad i právě proto se maximálně soustředili na práci a vylepšili v mnoha ohledech již dříve beztak vynikající engine hry. Nejvýznamnější doplňky hry *Tomb Raider 3* jsou rázu estetického. Světelné efekty jsou nyní dramatičtější, zatímco jak samotná postava Lary, tak všechna exotická místa, která navštíví během hry, těží z grafiky s větším rozlišením. Druhým vylepšením je otevření struktury jvorní. Hra začíná pěti

propojenými sektory a každý z nich může být dokončen různými způsoby a otevřít jedno ze tří následujících dobrodružství.

Po vyloučení připomínek týkajících se prvních dvou her obsahuje seznam lákadel hry *Tomb Raider 3* více vozidel, větší a inteligentnější posádku nepřátel a také více pomůcek pro její hlavní star.

Tak se na to podíváme, i kdyby byla *TR3* jen lehkým vypořádáním druhé hry, v regále by se stejně dlouho neohřála. Přesto si v Core dali práci s mnohými vylepšeními, vrátili se zpět k průzkumnému kořenům prvního dílu a zatím neúspěšněji posílili dějovou složku. Lara je tou nejlepší reklamou na PlayStation a videohry. A je dobré, že zůstává v dobrých rukou. Není nejmenších pochyb, že bude vévodit vánočním žebříčkům. Je to nejnamakanější vila, kterou jste kdy viděli.

MICHAEL O'WEN'S SOCCER

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v příštím čísle
 Liverpoolský borec propůjčil svou tvář a jméno této aktualizované variantě hry *World League Soccer* a také se postaral o pohyby použité v mnohých animacích hry. Eidos jen opakuje to, co se osvědčilo. Je to jakýsi společný algoritmus složený z úhlednosti hry *WLS* a reklamního vychvalování u příležitosti jejího každoročního vydání.

Tvůrčí, Silicon Dreams, tvrdě pracovali na tom, aby vyřešili problémy, které se vyskytly v přechodu hře. Oproti minulosti tak například trochu ulehčili úkročování. Owen a jeho týmoví kolegové zdají v dokonalé zpracované výstroji a vy budete mít k dispozici větší počet stacionů. S celkovým vzrůstem počtu mezinárodních herold loajálně sloušících svým týmovým barvám je playstationový debut Michaela Owena docela šibný.



NINJA SHADOW OF DARKNESS

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 7, 6/10
 Snaha firmy Core vymyslet se z dědictví Lary Croft ji zavedla do světa orientálních vrahů. *Ninja Shadow of Darkness* je 3D kříženec bojových her a arkádové adventury. Inspiraci hledá v automatových hrách osmdesátých let, jako byl například *Double Dragon*, kde protagonisté útočili ve skupinkách po čtyřech až pěti a které umožňovaly hráčům obkličovat nepřátele. Do hry postupně vstupují různé zbraně, jedna za druhou. *Shadow of Darkness* je výtečný, dynamický titul, který je krátkodobě dostatečně zábavný, ale pro dlouhodobější požitek příliš jednoduchý.

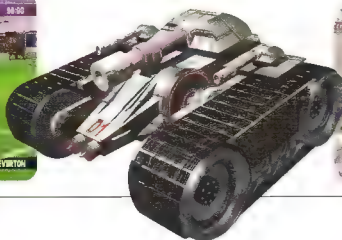
OMNISCIENT NEWS

Datum vydání: začátek příštího roku
Stav v PSM: novinka
 Další hra, která slouží bojování v arkádovém adventurovém žánru. V kopulovitém městě, kde se nachází spousta podivných postav s velkýma rukama, bude ještě spousta práce. Opět se slibuje digitálně nasnímaný pohyb postav a navíc první animace povrchových textur v bojové hře. Ale stejně se nám zdá, jako bychom to všechno už někde slyšeli.



WARZONE

Datum vydání: začátek příštího roku
Stav v PSM: Primal Screen
 Strategická hra umístěná do 21. století, *Warzone*, je vážným konkurentem *Command & Conquer: Retaliation*. Eidos tu zaměnil tanky za bojové droidy. Vybavení hry zbraněmi je značné velké, ale rotující krajiny ve *Warzone* by možná potřebovaly větší romantizaci.



DISNEY

A BUG'S LIFE

Datum vydání: prosinec
Stav v PSM: novinka
 Je to 15 sektorová plošinová hra, kde jsou hlavními hrdiny mravenci. Je postavená na kostře filmových animací z dílny loutkářů Příběhu hraček, firmy Pixar. *A Bug's Life* dokonale napodobuje filmový scénář. Jeho mravenci hrdina Fik brání své mravenišť a královnu před útoky kobylek i větších nájezdníků. Herní scény jsou zdůrazněny klipy z filmu a 3D úrovně vylouvají vzpomínky na existující playstationové plošinovky typu *Gex 3D* nebo *Rascal*. Disney ve spolupráci s SCEE udláhl odvážný krok a vymánil se ze zábavní, leč stárkové formuly hry typu *Hercules*. Počáteční záprvy naznačují, že sázka na film se vyplácí.



THQ

DARIUS

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 7, 7/10
 Virgin si už deset let důvělně chválou na svou nepopiratelně skvělou *R-Type*. THQ tehdy také vytvořil jeden z jejích klonů. *Darius* tak nějak samozřejmě převzal horizontální roliční systém hry *R-Type* a pouze nahradil většinu robo rybami. O deset let později se robův tresky vrátily v *G-Darius*. Hráč je tu vtažen do 15 vodních sektorů se spoustou velkých laserů, větších explozí a s odpornými bossy. Naneštěstí právě když *G-Darius* přichází na pulty, vydávají Virgin klamplaci původních her *R-Type* a slibují 3D předělávku originálu (*R-Type Delta*). Není špatná, jen je smůla, že se během těch deseti let mezi *Darius* a *G* změnilo tak málo.



ANALÝZA ZIMNÍ HRY

CRYSTAL DYNAMICS

LEGACY OF KAIN

Datum vydání: začátek příštího roku

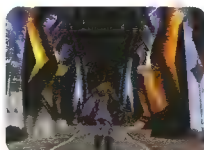
Stav v PSM: PrePlay

Původní *Legacy of Kain* je jednou z neopévaných her pro PlayStation. Ti, kdo ji hráli, milovali její skvělé hrůzostrašné zpracování a obrovské úrovně. Bohužel jsou v menšině, neboť z ostatních si ji téměř nikdo nevšímal. Mnozí dali přednost bezprostřednějšímu potěšení z her jako *Crash Bandicoot* a *Pandemonium*. Nepokročilá grafika *Legacy of Kain* byla kritizována pro nedostatek přehlednosti. *Soul Reaver* je už naštěstí mnohem dál. Crystal Dynamics jsou připraveni na druhé kousnutí do rdla opravdu výborně. Jejich upířský hrdina se vrací v úchvatném 3D prostředí.

Soul Reaver se odehrává 1000 let po *Kainovi*. Upír Raziel se vrací, aby odhalil tajemství své minulosti. Pokouší se o to spojením s obyvateli a nakonec se dostane do konfliktu se stovkami zlověstných bytostí. Ve

shodě s upířím námitem vyšší Crystal Dynamics všechny klíčové myšlenky současných videoher a použili je ve svém *Soul Reaverovi*. Grafický algoritmus ze hry *Gex 3D* byl přepsán a s jeho pomocí byly v *Reaverovi* vytvořeny impozantní hrady a katakomby. Současně inspirativní série *Zelda* od Nintenda dala podnět pro nelineární zápletku. Jedná se o prvek vyzkoušený již v první hře, ale například Razielovy vztahy s místními (pochutnal si jen na několika z nich) mají nyní větší vliv na dění v dalších úrovních.

Soul Reaver má určitě na to, aby soupeřil s *FFVIII*. Jeho příjemný vzhled mu zajišťuje přízeň širšího publika, které se těší na jeho polygonové orgie. Připočítejte si k tomu vliv, který mají distributoři, a dostanete zaručený hit.



AKUJI THE HEARTLESS

Datum vydání: listopad

Stav v PSM: novinka

Crystal Dynamics se připojí ke příbramovému titulu od Eidosa, jež jsou *Ninja* a *Omikron*, či k *Tai Fu* od Activision. *Akuj* je další

mlatičkou s digitálně nasnímávanými pohyby, kde hlavní hrdina nastupuje sám a sám proti spoustě nepřátel. Každá nová bojová hra musí mít nějakou tu dějovou omláčku, a tak se *Akuj* pohybuje ve světě kouzel voodoo, jež

jsou kořenem jeho 14 úrovní. Nutno dodat, že zatím se na tomto poli opravdová pecka jako nepovedla, a tak gurmánské playstationové bojovníky budou mít zatím i nadále v číse svého žebříčku *Tekkenu 3*.

PSYGNOSIS

F1 '98

Datum vydání: říjen

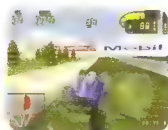
Stav v PSM: PSM 8, 7/10

Visual Sciences vystřídali Bizarre Creations za voňanem nejpodivnější závodní hry. Místo aby Visual rozpracovával už existující kód, začali znovu a zaměřili se na inteligenci aut. Chceli mít mimo jiné jistotu, že se budou chovat realisticky. Pozměnili jejich řízení, aby dosáhli realističtějšího i když náročnějšího ovládacího systému. Jsou tu také nové režimy pro více hráčů s rozdělenou obrazovkou a spojovacími kabely, aby si mohli zavádět i čtyři hráči najednou.

Jako vždy *Psygnosis* spolupracovali s FIA.



F1 '98 je tudíž obdařena všemi možnostmi všech oficiálních aut a okruhů současně sezóny. Zatímco *F1 '97* byla misty defektní, poslední inkarnace od Visual mnohé závidy, které sužovaly minulou hru, koriguje a navíc změny v ovládání jsou zárukou toho, že *F1 '98* bude více než sezónním zbožím. (Odlišný názor najdete v PSM 8 - pozn. redakce)



LEMMING COMPIL

Datum vydání: říjen

Stav v PSM: novinka

Původní amigácká klasika a její pokračování byly kvůli tomuto speciálnímu vydání přeprogramovány pro PlayStation. Používá se tu na ikonách založený systém, pomocí kterého hráč musí zabránit vypačujícího nesmyslu od *Psygnosis*, lemmingů v bezcílném potulování a riskování životů.

COLORS VENGANCE

Datum vydání: listopad

Stav v PSM: recenze v tomto čísle

Předtím pokračování skvěle vypačujícího nesmyslu od *Psygnosis*. Vesmír je tu opět arénou mezgalaktických přestřelek jako v první hře, ale jsou tu rychlejší lodě, inteligentnější nepřátelé a barvitější cíle. Míse se nyní odehrávají části i na povrchu planet, jelikož si tu hráči musí vyzvednout klíčové vybavení. Originál by skvělým

příkladem toho, čeho je PlayStation, zejména po technické stránce, schopen, tím spíše nikdo nečekal takový pokrok.

ODT

Datum vydání: listopad

Stav v PSM: recenze v tomto čísle
ODT je jako herní tavící kotel. Vezměte trochu arkádové adventury ve třetí osobě. Přidejte flák střílení a obyspete nadrcenou magii, hlavolamy a sraženou krví. Čtyři postavy čekají na vaše rozkazy a budou brzy zmašťovány množstvím bitev v neuvěřitelně detailních 3D prostředích. Z golemů, plazů a mutantů útočí ze všech směrů a na hráči je, aby se z toho ve zdraví dostal a zlikvidoval jejich co možná nejvíce. Magická stránka hry je doplněna četnými zbraněmi. Pomocí kouzel na zmrazování a neviditelnosti si usnadníte život, když likvidujete svým arzenálem padouchy. *ODT* bude téměř jistě srovnávána s *Tomb Raiderem*, ale zaslouží si víc než to, je to velmi svižná střílečka s některými velice originálními prvky.



CODEMASTERS

TOCA 2: TOURING

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
 Na pokračování hry TOCA se čekalo tak toužebně jako na jaro přicházející po zimě. Pokračování zaplňuje těch několik málo mezer originálu. Nejpůsobivějším doplňkem je použití vysokého rozlišení v grafice k vykreslení vysoce detailních aut. Míra detailnosti je neuvěřitelná a se šrámy a důlky, které se objevují, když do sebe auta vrážejí, a slunečními paprsky pohrávajícími si na ztemnělých předních sklech TOCA 2 tlačí, co se provedení týče,

na nárazník *Gran Turismo*. Druhotnou výhodou použití vysokého rozlišení je, že umožňuje designérům výhled z auta s větším kusem silnice než dříve, a tak je i předjíždění a zatáčení snazší.

Původní TOCA se loni vynohla odnikud a překvapivě se usídlila mezi třemi nejprodávanějšími playstationovými hrami vánoční hitparády. Pokračování už jistě nebude tak podceňováno a, jak se zdá, plně dostojí svému příslibu.

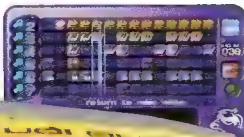


BRIAN LARA CRICKET

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: 7/10
 Štafky kriketový titul podlehli této skvěle předělávce. Je to až neuvěřitelné, že vznikla hra, která má šanci zaujmout i ty, kdo nemají potuchy, kdo nebo co je to Dickie Bird. Codemasters udělali pákování a nadhazování jak zábavné, tak jednoduché na zvládnutí. *Brian Lara* se pokouší navnadit hráče pomůckami, které jim umožní zrychlit proces nadozu a dávný rotace, ale zároveň vypadá odpádkovými realistiky (však více, motion capturing) a vyžaduje perfektní koordinaci očí a rukou. Je to bezesporu skvělý simulátor a my jsme trochu překvapeni, že si kriket nenaleš cestu na PlayStation již dříve. Nyní i ti, kdo počítají příšerný odpor k tomuto sportu, si ho možná oblíbí. Snad, možná.

MUSIC

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v příštím čísle
 Všestrannost PlayStationu je demonstrována pokusem Codemasters o využití jeho 24stapového zvuku. Stopy můžete vytvářet za pomoci bicích, nástrojů a samplevaných hlasů a můžete z nich vytvořit cokoliv, od reggae po techno. Všechno je přizpůsobeno k jednoduchému používání, a pokud chcete, tato "hra" umí udělat i efektní světelnou show, která bude provázet vaše hudební kreace.



INFOGRAMES

FINAL FANTASY VII

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 5, 8/10
 Bezvadný role-playing, i přes nedostatky v estetické rovině (zvláště pokud jej porovnáte s *Final Fantasy VII*, si získává stále větší oblibu. Pod zastaralým vzhledem se skrývá velká výzva a diouhatská životnost. Pokuste se tuto hru nepřehlédnout v oděsku neuhasínající záře herního blikantu do Square.

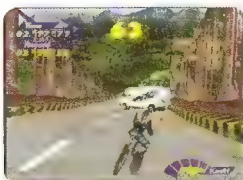


MEGA MAN

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: 3/10
 Hra byla odložena o milion let a hned uvidíte proč. Jsou to strašlivé závoje postrádající jakýkoli kladný aspekt. MegaMan ještě nikdy nevpadal tak unavený jako v tomto paskvlu, když se kodrác po suchopársky pojatých trasách proti počítačem řízeným protivníkům s automatickými pohyby. Capcome, prosím, mýl srdce a dej mu ránu z láskosti.



Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PrePlay
 Všechna adrenalinová vzrušení ze skateboardingu, sjezdu na horských kolech a „lody na kajaku jsou zastřešeny touto méně povedenou spatlaninou extrémních sportů.



Datum vydání: prosinec
Stav v PSM: novinka
Max Power Racing nabízí výběr dětských závodních aut (název *Max Power* - maximum energie má své opodstatnění) a řadu klíkatých tras, které vás zavedou i do pekla.



ANALÝZA | ZIMNÍ HRY

VIRGIN INTERACTIVE

VIVA FOOTBALL

Datum vydání: prosinec

Stav v PSM: novinka

Virgin hraje riskantně hru „co když...?“, a to ve velkém rozsahu: *Viva Football* obsahuje týmové soupisky všech mezinárodních fotbalových týmů v historii hry. Takže zatímco si užíváte obvyklé digitálně nasimulovaný pohyb hráčů a různé pohledy otočné kamery, mohou se zápas odehrávat mezi týmem světového šampionátu roku

1966 a současnou jedenáctkou Anglie jako by se nechumelilo. Ovládání Virgin zpracoval průměrným, ale vyčerpávajícím stylem, který vytváří efektivní systém nanávaní a střelby odpovídající kontextu. Styl střely nebo nahrávky je dán výškou a rychlostí míče pomocí stlačení příslušného tlačítka joypadu. Ale v porovnání s výpravností FIFA '99 vypadá asi jako tým Severní Koreje vedle Francie.



RIVAL SCHOOLS

Datum vydání: říjen

Stav v PSM: recenze v tomto čísle

Rival Schools je přesně taková, jak ji popisuje reklamní letáček firmy Virgin: „špičková bojová hra, ve které nechybí ženy s velkým poprsím“, 14 postavček se tu snaží získat uznání v boji za slávu svých středních škol. Ve všech šestí školách chtějí být nejlepší a nejslavnější, a tak nerobí, než vyslat své reprezentanty do boje. Samozřejmě nechybí obvyklé kombové útoky typické pro Capcom a spousta fantastických úderů. Verze pro evropské trhy bude obsahovat i plno tajemných doplňků, které v japonském vydání nenajdete.



X-MEN VS STREET FIGHTER EX

Datum vydání: listopad

Stav v PSM: PSM 7, 6/10

Capcom zřejmě dokáže vydat více kreslených dvojdimenzionálních bojových her, než je v silách jakéhokoli maniakka je vstříbat. *X-Men Vs Street Fighter EX* je kříženec existujících titulů, kde Marvelovi mutanti bojují proti Kenovi, Ryuovi a ostatním World Warriors. Die očekávání nechybí plná škála gravitací odporujících speciálních pohybů a působivé víceúderové kombinované útoky. I více než

deset let zkušenosti z 2D pranic nedává jistotu, že *X-Men Vs Street Fighter* bude typicky rychlým a vyplňovaným capcomovským výrobkem. Přesto se nemůžete ubránit dojmům, že už toho bylo nějak moc.

R-TYPE

Datum vydání: listopad

Stav v PSM: PSM 7, 8/10

Hráv *R-Type* od iremu je letos deset a Virgin se rozhodl to oslavit kompilací, která obsahuje klasickou coin-op verzi a její pokračování. *R-Types* byly jedním z graficky i obtížností nejnáročnějších her své doby. CD od Virgin obsahuje všechny organický vypadající úrovně, velké bossy i fantastické zbraně, které nalakaly tolik milovníků arkád. Akce se roluje zleva doprava, vypadá to, že všichni ti nepřítelé s hmyzima očima ani nezestárli. Když máte zachránit Zemi za použití rozmanitých laserů, sond a úhybných manévru, uvědomíte si, jak jsme kdysi žili.

FUNSOFT

LEGEND

Datum vydání: listopad

Stav v PSM: novinka

3D bojová hra, kde se hráč potuluje po odvíjející se herní oblasti a vyhledává další a další konflikty... Představte si 99 ninjů z *Bushido Blade* nebo ještě zaldnější Force režim z *Tekken 3*. Zástupy mytických přišer připravují své vyslance na mohutný středověký souboj, a pokud z nich naděle sekanici z jater, dostane se vám finanční odměna. První ukázka ze hry, s níž jsme měli tu čest, předvedla jen omezenou škálu útoků a opakující se hratelnosti. Nicméně přišel režim pro spolupráci dvou hráčů zni docela zajímavě, a až nastane čas vánoční, *Legend* možná zaútočí i na přeborníka ze všech podobných her, *Tenchu*.

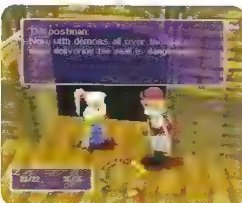


BLAZE AND BLADE

Datum vydání: listopad

Stav v PSM: novinka

Tohle zbrusu nové RPG od Funsoftu umožňuje čtyřem hráčům, aby, jak se tak potuluji po rozlehlém 3D herním prostředí, ukázali svou vynalézavost. Funsoft sebevědomě prohlašuje, že *Blaze And Blade* je první skutečně interaktivní hra pro více hráčů a jako důkaz poukazuje na její využití paměťových karet PlayStation. Trochu to připomíná údajné použití Sony PDA v *FFVIII*. V řešení to znamená, že shromážděné věci se mohou nahradit na paměťovou kartu a pak je může využívat jiný hráč na jiné PlayStation. Jde o revoluční erpéčko, nebo jen o první krok na cestě k něčemu opravdu důležitějšímu? Počkejte, a uvidíte.

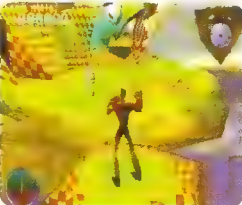


CRYO

Datum vydání: říjen

Stav v PSM: novinka

Cryo si teprve musí vydobýt místo na playstationovém trhu a *Dreams* určitě v žádném směru není to, co tato firma potřebuje. Přes to, že členové týmu tvrdí, že se zaměřili na příznivce *Oddworldu* a *Pandemonia*, *Dreams* mají jen málo z dokonalosti obou titulů a při jejím porovnání s takovými plátnovými pochoutkami se dostává tuhé zklamání. I když je grafika detailní a hra se pyšní působivými 3D efekty, sny jsou asi tak všechno, co Cryo zbudě z dosavadního působení na našem trhu. Smůla.

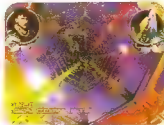
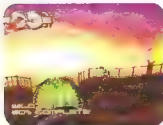


INTERPLAY

WILD 9

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 7, 7/10
 První plod spolupráce firem Interplay a Shiny Entertainment. Hra se odehrává v pseudo3D prostředí, proti sobě tu stojí Wex a zlý Karn a z jeho doupěte máte zachránit osm přátel kladného hrdiny. *Wild 9* je typický výrobek Shiny, jde o vyplívanou a totálně hrátelnou pecku

ozdobenou kupami originálních prvků, ale je příliš povrchní. *Wild 9* je v podstatě jen o málo víc než pouhou pastvou pro oči. Je nesmírně násilnický a zároveň má patetický smysl pro humor. *Earthworm Jim* sice sliboval efektivní využití zkušenosti se silnými plošinovými hrami, ale přenos *Wild 9* v čase se nějak nevydařil, a proto teď působí tak nějak neskutečně.



RC STUNT COPTER

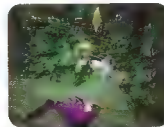
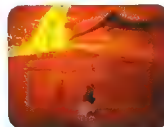
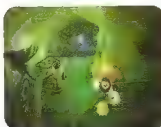
Datum vydání: listopad
Stav v PSM: Primal Screen
 Vydání peněz za neuvěřitelně drahou hračku v podobě rádiově ovládané helikoptéry už nebude nutné. Zde hráči provádějí svou helikoptéru řadou polygonových úrovní, kde jim šest joystickových systémů umožňuje různé stupně ovládání. Když jednoduše zvládnete základy létání, otevře se vám několik testovacích tras s misemi, na nichž si vyzkoušíte nalézání a ničení různých věcí. Tento nápad by mohl konečně naplno využít výhody analogického padu.

UBI SOFT

RAYMAN 2

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: novinka
Rayman byl jednou z prvních her ve třetí osobě, které se objevily na PlayStation, a na její pokračování se dlouho čekalo. Klíční se hrdina uteče z nepřátelské zoo a teď potřebuje najít ingredience, které mu pomohou osvobodit jeho přátele.

Pokračování přeměňuje barevné křáklivé světy první hry ve zcela novou 3D říši, kde je *Rayman* ještě posílen novými speciálními pohyby vedle jeho známých pěstních výpady. *Rayman 2* nabízí víc než jeho krotký předek, ale má li oslovit vynaváče rychlých reakcí, potřeboval by trochu zvýšit tempo.



SHADOW GUNNER

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PrePlay
 Okouzlení velkými roboty po japonsku nezná mezi, a tak svinutým obřím z *Shadow Gunneru* nezbyvá než bojovat ve tmech herních světů. Ubi Soft prohlašuje, že po téhle hře se *Mechwarrior* stane pokračováním doborou noc a pokračací bouřlivým výhledem zbraní a 17 různých nepřátelských robotů. Boj se odehrává v řadě 3D světů, kde si hráč vyřídí boj zblízka nebo na dálku a přizpůsobuje tmou roboty.

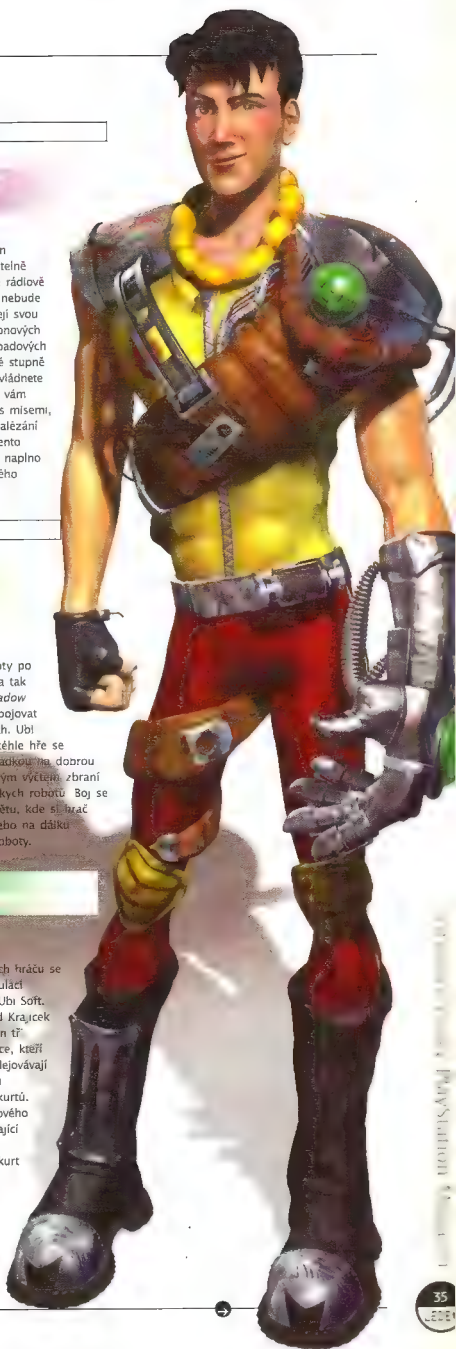
STAR TIGER

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: novinka
 Osm nejvyšší nasazených hráčů se odebere na kurt v smutlém Wimbledonu od firmy Ubi Soft. Michael Chang, Richard Krajce a Jana Novotná jsou jen tři z profesionálů v nabídce, kteří si prolábávají, provoleávají a prosmečkovávají cestu k vítězství skrze osm kurtů. Jako novinka tenisového žánru tu jsou hráči hrající levou rukou, incidenty odehrávající se mimo kurt a celá řada jednoduše zvládnutelných úderů. Vyrostla už konečně konkurence pro staličku Samprasova licenci udělenou už dávno firmě Codemasters?

S.C.A.R.S.

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 6, 8/10
 Úkol vytvořit co nejbizarnější pokřivenou na téma závodní hry končí u *S.C.A.R.S.* Zkratka pro *Super Computer Animal Racing Simulation* je jasně inspirována obldným zjevem vozidel a jejich řidičů vyskytujících se ve hře. Zatímco designér s méně rozvinutou fantazií by předvedl nějakou starou pitomost s tygrem za volantem

Opelu Tigra (vidíte? To je primitivní!), jsou vozidla *S.C.A.R.S.* založena na mnohem silnější charakteristice zvířat, jako jsou nosorožci, lvi a u těch nejohroženějších žraloci. Každé vozidlo je perfektně přizpůsobeno pro jeden z devíti sektorů hry. A na nich se odehrávají souboje, které vyžadují plně hráčské soustředění. Nechybí ani režim pro čtyři hráče s rozdělenou obrazovkou, a výsledkem je věc, která se nejvíce podobá legendárnímu Mario Kartu, ovšem pro PlayStation. Cestně.



ANALÝZA | ZIMNÍ HRY

GREMLIN INTERACTIVE

TAKE 2 INTERACTIVE

ACTUA SOCCER

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
 Další otužilá trvalka vánočních regálů se vrací. Gremlin slibují už hodně potřebnou předělávku algoritmu Actua Socceru. Práce na Actua Socceru 3 začaly generálním úklidem v oblasti AI hráčů s větším důrazem na kolektivní hru jako protikladu k taktickým typům jeden muž proti zbytku světa (což byla vada na krásu prvních dvou dílů). Je postavena na větší možnosti

kontroly nad přehrávkami a střílením s jednodušším zvládnutím voleje a mnohem inteligentnějším přehrávacím systémem.

Gremlin byli přistiženi, jak čmouchají kolem ISS Pro '98 od Konami, ale Actua Soccer 3 přesto znamená krok správným směrem. Popravuje rovnováhu ve většině aspektů a detailnější grafika a dlouhé seznamy týmu zaručují poctivý titul.



BUGGY

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 8, 6/10
 Potěšení z dálkové ovládaných aut přichází s opožděně se do obchodu řítící hrou Buggy. Buggy vychází s trochu předelárou hřímatosti svých vozidel, s 16 okruhy, ve kterých nechybí užité zatáčky, systémy odboček a strmé kopce, jako stvořené pro likvidaci aut. Trochu energie dodává již známý systém power-upu, který zahrnuje potěšení typu schopnost nasadit proti soupeřům hromadícím se na trati před vámi extra rychlost apod. Na PlayStationu síce zrovna netrpíme nějakým nedostatkem závodních her, ale originálnější pojetí hry Buggy a perfektní nuance ve ovládání aut hovoří rozhodně v její prospěch.



POOL SHARK

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: Primal Screen
 PlayStation je v mnoha kruzích zavedená post-hospodská zábava. Tuto skupinu možná otrávil nápad firmy Gremlin na novou simulaci kulečníku. Pool Shark obsahuje deset kulečnickových sálů a používá složitý 3D algoritmus, což je prý zárukou toho, že se budou koule po stole pohybovat tak, jak mají. Stejně jako v hospodě může koule spadnout ze stolu. U této simulace hry, kterou s přeci jenom asi raději zahrájete v hospodě než na televizní obrazovce, se může shromáždit až 18 hráčů. Najdete tu i volby pro postrovené protihráčů nebo otevření tajných úrovní a hráčů. Jste-li hodně dobří, můžete se vytáhnout ve falšovém režimu před děvčaty.



MONKEY HERO

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: novinka
 „MONKEEEEEEEEEYYYYYYY“
 Toto je hra volně inspirovaná podivnou televizní show zvanou Monkey, která byla strašně v módě v sedmdesátých letech. Hra obsahuje jakýsi seznam nových světů a bizarních bojových sekvencí, z kterého si můžete volit. Obyvatele světa noční můry jsou napadeni snem o tom,

že malé děti chtějí nalézt přístup do reálného světa. Hrajete jako hlavní opice a čeká na vás 2500 obrazovek plných řešení hlavolamů a spousta bitev, které se před vámi rozprostírají. všechny skvěle ztvárněné v spritovém Magna-stylu a patřičně okázalých sektorech. Hra obsahuje prvky RPG a bojování. V celé hře jsou roztroušeny power-upy, které dodávají dějům na rozmanitosti.



JVC

VICTORY BOXING

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: PSM 8, 8/10
 V červeném rohu s účtyhodnou váhou nějakých dva tisíce korun stojí senzační pokračování Victory Boxing od JVC. Je to celkově vyfintěné pokračování originálu z roku 1996. Victory Boxing 2 naplňuje kritéria pokračování lépe než co jiného. Těšte se na více boxerů, lepší grafiku a, celkem překvapivě ve sportu jaký je box, i inteligentnější bojovníky. Srobované pohyby originálu

byly kompletně odstraněny, a rohovníci tak teď plují elegantními pohyby. Fandové přes červenou barvu budou jistě potěšeni, až uvidí šrámy a pohmožděliny na tvářích a tělech bojovníků. JVC jsou právem považováni za tvůrce dnes nejlepšího boxerské hry. EA tomu očividně nevěří a vydávají své Knockout Kings. A tentokrát, i přes prosulost svého jména a značné zkušenosti z oboru, končí knock-outování na zemi.



PRŮVODCE | MILÝ JEŽÍŠKU

V článku Zimní hry si můžete prohlédnout co nejširší nabídku her na vánočním trhu. Ale co když chcete jen to nejlepší? Nebo vás zajímají i starší skvosty? A co když chcete napsat Ježíškovi o nějaký ten hardware...

NAMCO ARCADE STICK

2690,- Kč

Nejlepší ovladač pro bojovkáře. S arkádovým joystickem od Namca se stanete králem *Tekken*u snadno a rychle. Hra je s ním mnohem jednodušší. No a konečnou už nespadá také vůbec špatně. Takže, pokud chcete vánoční svátky věnovat bitkám, stojí za úvahu.

NAMCO G-CON 45

1690,- Kč

Nefunguje sice na starších střílečkách pro světelné pistole, ale i kdyby jedinou kompatibilní hrou byl *Time Crisis*, stejně by stála za to. 7C ale není jediná hra. Minimálně tu je k dostání ještě *Point Blank*, který umožňuje střelit ze dvou G-Conů najednou.

DUAL SHOCK

1690,- Kč

Pokud jste si koupili PlayStation nedávno, jeden Dual Shock máte zcela jistě už doma. Spousta nešťastníků si však koupila konzoli už dříve a koukají se kolem sebe s neskrývanou závěsí. Zvláště nyní, kdy skvělých her podporujících tuto možnost je stále více. Například v *Silent Hill* učitelské tlukot srdce!

OFFICIAL LINK CABLE

1190,- Kč

Máte hodné kamarády? Ano, nebo ne? Každopádně budete potřebovat linkový kabel. Pokud máte kamarády, pak není lepší způsob jak hrání povýšit na ptno-hodnotnou společenskou zábavu. Pokud kamarádů nemáte, pak je spojení dvou PlayStationů přes link ten nejlepší způsob, jak si je opatřit. „Dá si někdo TOCA z ve čtyřech?“

OFFICIAL MEMORY CARD

890,- Kč

Možná, že namítnete, že to není zrovna nejžasnější dárek k Vánocům. Asi jako když dostanete párek sedých ponožek od babičky, že jo? Ale tohle je proklaté užitečná věc.

OFFICIAL MOUSE

4490,- Kč

Jasně, už vás slyšíme, jak se šklebite. Asi si myslíte, že se bez myši v pohodě obejdete a radši byste si koupili něco jiného. Ale pozor: Nepodeceľuj sílu oficiální playstationové myši! Tak hlásá heslo dne. Někteří těžkopádně hry se s její pomocí promění v ráj hratelosti. Tak třeba *Command & Conquer*. Nebo *Broken Sword*.

OFFICIAL MULTI TAP

1490,- Kč

V zásadě o této věci platí totéž co v případě linkového kabelu. Multi tap umožňuje současně hrání mnoha kamarádů ve hrách, jako jsou *Micro Machines* V3 a všechny možné sporty. Užijete si s ním hodně extra zábavy, o kterou byste docela jistě přišli, kdybyste zůstali u normální konfigurace PlayStation. Doporučujeme všem.

OFFICIAL STEERING WHEEL

3990,- Kč

Buďte chlapi. Joypad, i když třeba hodně luxusní, analogový se všelijakými vymoženostmi vždycky zůstane jen joystickem. Právě automobily posedlý virtuální Schumacher je spokojen jen tehdy, když může v rukou řídit tu masivní kulatou věc. A ze všech nejlepší a nejspolehlivější je právě tento typ.

POCKETSTATION

3000 JAPONSKÝCH YENŮ (ASI 750,- Kč) + 25000,- Kč ZA ZPATEČNÍ LETENKU DO TOKIA (BEZ LETISTNÍCH POPLATKŮ).

Pokud jste naprosto šílení blázní, kteří už ani sekundu nevydrží bez svého vlastního PDA (nově pokřtěného PocketStation), nezbyvá vám než se vydat do Japonska, kde budou k dostání od 23. prosince, dříve než jinde na světě.

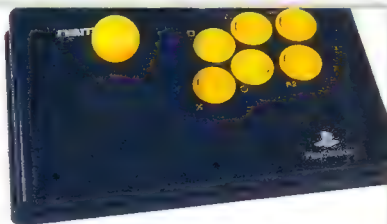
SONY KV-32FD1 TRINITRON WIDE + OFFICIAL EURO AV CABLE

159 900,- + 1690,- Kč

Největší bomba v oboru televizi v kombinaci se speciálním propojovacím kabelem Euro AV udělá z hrání her na PlayStationu zážitek nejvyšší úrovně. Jen si to představte, ten obrovský krásně barevný obraz, ten mohutný zvuk...



OFFICIAL MEMORY CARDS



NAMCO ARCADE STICK



OFFICIAL MOUSE



OFFICIAL LINK CABLE

RESIDENT EVIL

CAPCOM/1999 - K2/1 HRAČSD ADVENTURA/8-10VĚKOVÉ OMEZENÍ: 15+

Před Resident Evilem tu nebyla žádná podobná hra. Nyní jsou dvě: Resident Evil a Resident Evil 2. Je to doodnes jedna z nejoriginálnějších, nejvíce vtahujících a nejstrašidelnějších her pod sluncem. Budete se bát. Moc!



BUST-A-MOVE 2

TATTO/1998 - K2/2 HRAČSD LOGICKÝ RYCHLUK

8-10VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Budete vítat, nadávat, křít a upadat do mdlob. Ale především budete hrát tu nejzábavnější logickou hru, kterou jste v životě viděli.



DESTRUCTION DERBY 2

PSYGNOSIS/1999 - K2/2 HRAČSD ZAVODNÍ/8-10VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Fantastické a efektní bouračky ovlivují závodní hru, která je už sama o sobě úžasná na pohled i na ožak. Mnohem lepší než její předchůdce.



DOOM

GT INTERACTIVE/1998 - K2/2 HRAČSD STŘELČKA/

8-10VĚKOVÉ OMEZENÍ: 15+

Praděček všech střelček v první osobě je dosud velkou výzvou pro všechny akční milující hráče. Vypadá sice trochu staře, ale stejně jako se rádi díváte na černobílý film, zahrajete si i tuto klasiku.



GRAND THEFT AUTO

TAKE 2 INTERACTIVE/1998 - K2/1 HRAČSD SIMULACE

KRIMINALNIKA/8-10VĚKOVÉ OMEZENÍ: 15+

GTA vás zve do nejméně pěti herní komnat plně samých zlých zločinců, obchodníků s drogami, vraždu na objednávku a mafianských donů. A vy tam nebudete bojovat proti nim, nýbrž na jejich straně.



ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

GT INTERACTIVE/1998 - K2/1 HRAČSD PLOŠNOVKA/

8-10VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Abe's Oddysee uspěl tam, kde mnoho dalších selhalo. Představuje velmi inteligentní mix plošnovky, logické hry a adventury, přičemž to vše prezentuje velmi atraktivním zD. To se jen tak nevidí!



MICRO MACHINES V3

CODEMASTERS/1998 - K2/1 HRAČSD ZAVODNÍ

MINIATYR/8-10VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Také vřay nevíte, co koupit pod stromeček svému tatinkovi/bráčkovi/mamince/dětem? Nechcete se opět dívat na jejich zklamání? Pak neváhejte, toto je dárek pro celou rodinu!



TOMB RAIDER

CORE DESIGN/2000/1998 - K2/2 ADVENTURA/

10-18VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Toto je hra, která vytvořila celý jeden herní styl. Hra, která katapultovala svou hrdinku na hvězdnou dráhu. Zastloužení!



WIPEOUT 2097

PSYGNOSIS/1999 - K2/2 HRAČSD ZAVODNÍ/8-10VĚKOVÉ

OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Zapomněte na ostatní futuristické závody. Toto je ta pravá hra pro vás. Nejrychlejší věc na světě s nejpřemakanějšími efekty.

TEKKEN 2

Jednoho dne všechny videohry budou vypadat takhle. Vytvořené s maximální pečlivostí a zpracované s maximální péčí a s ohledem na dokonalý detail i celek. Jinými slovy dobré, hratelné a krásné. Jen málo her dostalo 10/10.

SCIENCE/1998 - K2/2 HRAČSD BOJOVKA/10-10VĚKOVÉ OMEZENÍ: 15+

10 NEW PLATINUM

PRŮVODCE MILÝ JEŽÍŠKU



TOMB RAIDER 3 COREIJDOS/1999 - KÚ1 HRAČ/3D ADVENTURAPISM 8, 10-10VÉKOVÉ OMEZENÍ: 15+
Největší a nejlepší hra s Larou dosud. Vrací se k dobrodružné čistotě prvního dílu a přitom je mnohem pokročilejší. Na všechny ostatní podobné hry můžete rovnou zapomenout. Vánoční prázdniny jsou ideální dobou na její zahrání.



TEKKEN 3
NANDOC2095 - KÚ1 HRAČ/BOJOVKAPISM 8,
10-10VÉKOVÉ OMEZENÍ: 12+
Chcete-li předjet během svátků rodnin-
ným konfliktům, doporučujeme zakou-
pit tuto hru. Kdo dostane poslední
vanilkový rohlíček? Nechť se rozhodne
v Tekken 3.



GRAN TURISMO
SCE/2299 - KÚ2 HRAČ/ZAVIDOVAPISM 2,
10-10VÉKOVÉ OMEZENÍ: ŽADNE
Pokud vás šance na to, že letos dostane-
te pod stromček pravého Rolls
Royce, nevyplácí dobře, nabízejme vám
alespoň tohoto Rolls Royce mezi závo-
dními hrami.



ISS PRO '98
KONAMI/1998 - KÚ2 HRAČ/FOTBALPISM 5,
9-10VÉKOVÉ OMEZENÍ: ŽADNE
Licence netence, existuje jen jedna
jediná fotbalová hra, která si zaslouží
nás bezmezný obdiv, a pokud vás zají-
má, která že to je, pak právě tato.
Konami zročili veškerou svou zkuš-
nost.



CRASH BANDICOOT 3
NAUGHTY DOG/1 HRAČ/POŠLOHAPISM 3,
9-10VÉKOVÉ OMEZENÍ: ŽADNE
Crash 1, 2, 3... zní to jako název nějaké
upleté kapky, ale ve skutečnosti to je
série těch nejlepších plošinovek, které
existují pro PlayStation. Vystupuje
v nich nejznámější vačnatce světa.
Kupte si ho a milujte ho.



MUSIC
CODEMASTERS/1 HRAČ/HLUBNÍ PROGRAMISM 10,
9-10VÉKOVÉ OMEZENÍ: ŽADNE
Už vás nudí hry? Jasně, že ne. Ale není
špatné mít nějakou alternativu. Kupte si
Music, supermoderní program na tvor-
bu skvěle znějící hudby. Budete mít
naprostou svobodu a přitom budete
tvorit tak snadno.



SPYRO THE DRAGON
NEC/NMAG/SGE/1999 - KÚ1 HRAČ/
3D PLOŠNOHAPISM 9, 9-10VÉKOVÉ OMEZENÍ:
ŽADNE
Konečně a přesvědčivý důkaz toho, že
PlayStation „umí“ velké barevné
a elektrické 3D světy se vším všudy, a to
ve zrak přecházející rychlosti. Spyro je
navíc tak roztomilý! Je to ideální vstupní
brána do herního světa i pro menší děti.



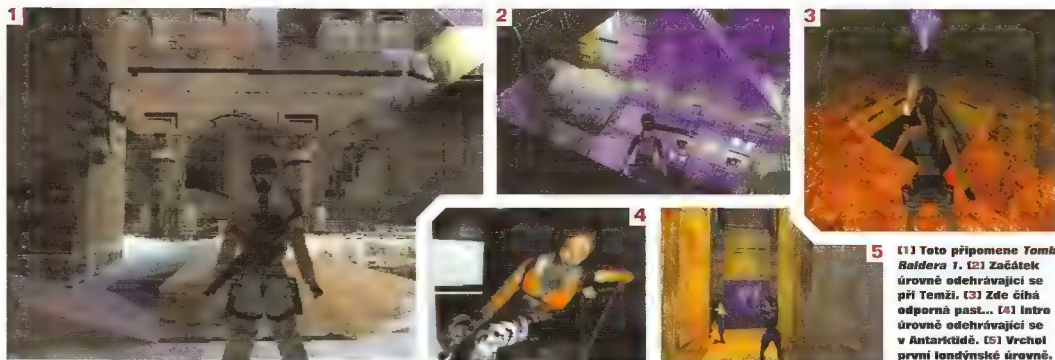
FINAL FANTASY VII
SQUARESOFT/1998 - KÚ1 HRAČ/RPGISM 10,
VÉKOVÉ OMEZENÍ: ŽADNE
Neexistuje žádná účtavnější a působí-
vější hra. Vezměte si měsíc dovolenou
a připravte se na cestu do úplně jiného
fantastického světa.



TOCA 2
CODEMASTERS/2 HRAČ/ZAVIDOVAPISM 9,
9-10VÉKOVÉ OMEZENÍ: ŽADNE
Než jezdíte zledovatými ulicemi
a nesmíte se o svátek ani napít, proč
nezůstanete raději doma v papučích
a nezajedíte si pořádné a bez rizika
v TOCA 2?



COLIN MCRAE RALLY CODEMASTERS/1999 - KÚ1 HRAČ/ZAVIDOVAPISM 5, 9-10VÉKOVÉ OMEZENÍ: ŽADNE
Když na vás někdo po ránu řve, není to o Vánocích moc příjemné. Ale pokud je to váš
spolujezdce ve hře Colin McRae Rally, budete se vznášet v sedmém nebi. Uvidíte
samí, a až vyhraje, možná, že budete tvát radosti.



1) Toto připomene *Tomb Raidera 1*. 2) Začátek úrovně odehrávající se při *Temži*. 3) Zde šláh odporná past... 4) Intro úrovně odehrávající se v *Antarktidě*. 5) Vrchol první londýnské úrovně.

Tomb Raider 3

Je *Tomb Raider 3* jednou z vůbec graficky nejlepších playstationových her?

My se rozhodně domníváme, že ano. Ale vůbec nejlepší? No, je tomu blízko, opravdu velmi blízko...



1) Opičák má medipack. 2) Problémy. 3) Raptor! Rychle schová!

Pomněme-li fakt, že Lara Croft se běžně objevuje v časopisech životního stylu a módy, i to, že je často směšně ztotožňována s ideami nejruznějších emancipačních hnutí, a dokonce necháme-li stranou její hadra, pak je zde ještě jedna velice zásadní skutečnost: hry z řady *Tomb Raider* jsou totiž bez nejmenších pochybností jednoznačně skvělé a i přes nejruznější chumrné a cynické předpoklady není *Tomb Raider 3* výjimkou.

Proč? Je k tomu několik důvodů. Tím nejmatatelnějším je vylepšení bertaik již dobře vizuální stránky. *Tomb Raider* byl vždy, co se grafiky týče, uchvatný a udivujícím způsobem komplexní, přesto mnozí, možná oprávněně, tvrdili, že zastaralá engine způsobuje u *TR2* dojem strnulosti. Avšak tento třetí díl dokázal neuvěřitelným způsobem trochu jednoduchou strukturu svých předchůdců, založenou na masivních kvádrech virtuální hmoty, různými způsoby zamaskovat, a hra tak vypadá velmi přirozeně

Dřívější verze této hry byly vybudovány z úrovní vystavěných z texturovaných velkých šestibokých cihel. To znamená, že prostředí hry bylo celé vytvořeno z jakéhosi téměř vždy pravouhého Lego-systému. Oproti tomu *Tomb Raider 3* přichází s jehlanovými bloky, díky čemuž vypadá scénérie mnohem méně hranatá a působí detailnějším dojmem. Tuto skvělou scenerii ještě doplňují světelné efekty a mnoho dalších jednotlivých ad hoc vylepšení - například listoví indických úrovní nebo světlo probleskující okny v úrovních odehrávajících se v Londýně - a *TR3* rázem vypadá o sto procent příjemněji. V některých momentech je dokonce naprosto uchvatný.

Nicméně i ta nejlepší estetická úroveň by měla pramálo význam bez promyšleného designu jednotlivých úrovní. Bohudík, ten vás zklame jen zřídka. Je zajímavé si všimnout, jak určité úrovně vzdávají hold architektonickému stylu dřívějších lairůvých dobrodružství. Tak například úroveň odehrávající se na nábreží *Temže* zahrnuje četné odkazy na letohrádky sv. Františka z prvního *Tomb Raidera*.

Lara v této verzi získala tři nové pohyby. Tzv. monkey swing jí umožňu-



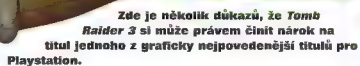
1) Úplně první okamžiky *TR3*. 2) Tak se číhá v *Alchymochi*. 3) Zvěčště rozměrný efekt. 4) „Tygře jasně plaveš...“ nebo snad že by „kulky z něj udělaly řešeta.“



Eidos

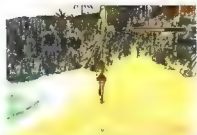
15+

3D aventura



POHYBY

Tomb Raider 3 zavádí tři nové pohyby. Jsou to: plížení, tzv. monkey swing a sprint (napravo!). Budete překvapeni, jak skvěle lze využít tyto nové schopnosti. Ihmí se budete muset vyhýbat těžším pastím a vyhledávat lépe skryté sekrety. A ovšemže Lara, když tyto pohyby vykonává, vypadá jako vždy skvěle...



TOMB RAIDER 3 PŘÍCHÁZÍ S JEHLA-NOVÝMI BLOKY, DÍKY ČEMUŽ VYPADÁ SCENÉRIE MNOHEM MĚNĚ HRANATÁ.

je zachytit se v jistých místech na stropě a ručkovat pomocí rukou. Mnohem častěji však použijete nové plížení, které se zvláště hodí v uzavřených tunelech, jimiž musí Lara prolézt a kam by se ve vzpřímeném postoji nevešla. A konečně může také používat rychlý sprint, který má zvláštní energy bar a vydrží tedy jen na pár desítek metrů. Zatímco sprintuje, může proskakovat uzavřenými prostory či zavíracími dveřmi, což lze použít přiležitostně, potřebujete-li se vypořádat s pastí nebo máte-li vyřešit nějaké puzzle, kde hraje významnou roli časové



[1] Pociťte velikost nádky ohromí. [2] Další věc v kapse. Tlustostě! Toto kolo se objevuje ve třetí indické úrovni. [3] Další dravec.

omezení. Tyto tři pohyby značným způsobem poznamenaly design úrovní této verze a obohatly ji stejným způsobem, jakým šplhán po zdech obohatilo TR2.

Hra má své světlejší i méně světlé okamžiky, některé úrovně jsou úchvatnější a zajímavější než jiné. Každá herní sekce - Indie, Londýn, Arizona, ostrov v jižním Pacifiku a Antarktida (prostřední tři úrovně se hrají v pořadí, které si určuje hráč) - působí svými osobitými aspekty a vlastním stylem. Ale stejně jako v případě dvou předchozích her, ani zde není kvalita herních úrovní tak vyrovnaná a konzistentní, jak by být mohla. Například úroveň odehrávající se při Temži je únavná přehnaně komplikovaným systémem plošinek, hodně se zde naběháte a budete ji mít plné zuby. Ale hned následující úroveň, Aldwych, kde Lara prozkoumává pusté kanály londýnského metra v noci, je naprosto úchvatná. Nicméně obecně lze říci, že úrovně jsou jako celek dobře vyvážené, skýtají mnohá překvapení a jsou zde i některé nové rysy, zejména v klíčových místech hry.

K nejrazantnějšímu rozchodu s Tomb Raiderem 1 a Tomb Raiderem 2 došlo se zavedením několika různých cest, jimiž lze úrovně procházet. Někdy vedou dvě různé cesty dokonce ke stejnému cíli. Jedna z nich je na první pohled jasná a také snaz-

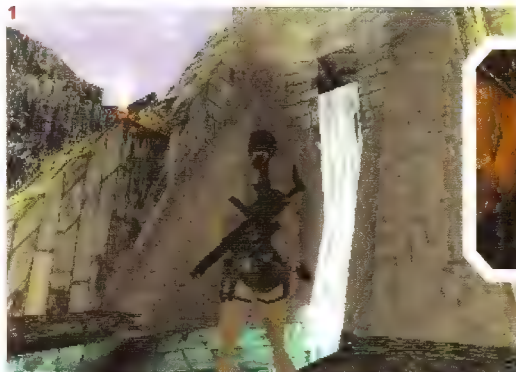
BOSSOVÉ

Ačkoli v prvních dvou hrách vystupovaly také postavy bossů (vždy na konci úrovně) - ostatně, kdo by mohl zapomenout na The Abortion v prvním díle - ve verzi třetí si jejich přemožení vyžaduje přece jenom vyšší otáčky mozkových závitů. Jsou ozbrojeni až po zuby a tak silní, že Lara dokáže zabít pouhým máchnutím tlapy.

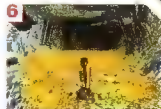
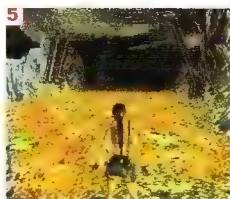
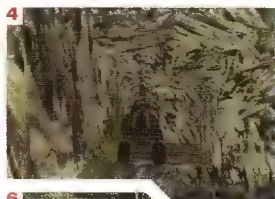
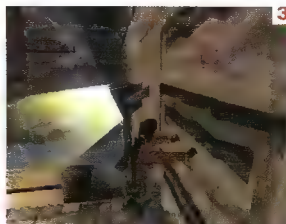


[1] Hm, duchové, a čeká na vás překvapení... [2] Je to divné, ale Lara nepíše: „Nesnáším hady.“ [3] Rok od roku lepší, fakt je... [4] Sacha na metro.

Tomb Raider 3



[1] - [3] Neuvěřitelně ptažíková hra, čto vy důmajete? [4] Zrádný skok. [5] Bazína s pohyblivými píský. [6] Ha, cesta není nijak osvětlená.



ši. Ta druhá pak obtížnější, ale tato obtížnost je vyvážena větším ziskem. Dobrým příkladem je první úroveň odehrávající se v jižním Pacifiku - zde hráč narazí na místnost se zamčenými dveřmi a cestu, která na chvíli vede přes jeskyni. Druhá možnost je ta jednodušší, zatímco první, zamčené dveře, je velice obtížná. Pokud se však hráči podaří objevit prostředky, jejichž pomocí by dokázal dveře odemknout, pak bude odměněn více než stěží - objeví celou sérii dalších plošin a žebříků a hlavní muniice, které velice výrazným způsobem zvýší hratelnost.

Die očekávání, úroveň Tomb Raidera 3 jsou plně nej-různějších zatahvacích násk, zámku bez klíčů a také soubojů, patrně nejslabšího aspektu všech tombraderovských her. Ale je zde několik prvků, které možná hodně hráči při prvním hraní přehlédnou. Tak například jsou zde sekce, kde Lara uspěje tím, že se propíjí kolem stráží a skrze určitou oblast. Dále jsou zde postavy, které nezažijí, pokud

JSOU ZDE POSTAVY, KTERÉ NEZAÚTOČÍ, POKUD NA NĚ LARA NEVYSTŘELÍ PRVNÍ, A DOKONCE JÍ MOHOU POMOCI TAK, ŽE JI DOVEDOU DO TAJNÉ OBLASTI.

na ně Lara nevystřelí první, a dokonce jí mohou pomoci tak, že ji dovedou do tajné oblasti - nepřátelé se rovněž nechovají uniformně, nýbrž jejich jednání se velmi často liší. Tak například někteří před Larou utečou nebo budou vyhlašovat poplach či aktivovat nějaký knoflík. Kupříkladu v levelu Area 51 je jenom pár vojáků, ti však ovládají bezpečnostní systém, který dokáže Laře notně znepříjemnit život.

Pochopitelně bychom mohli o této hře hovořit téměř donekonečna, mohli bychom mluvit o vozidlech, která se zde vyskytují, o filmových sekvencích používajících herní engine, o nových zbraních a také o bossech na konci každé úrovně... ale nemůžeme vás přece připravit o všechna překvapení.

Co lze tedy říci nakonec? Tomb Raider 3 je posledním dílem pozoruhodné trilogie, která se může pyšnit tím, že každý z jejích dílů dostal v našem hodnocení plnou známku, to jest 10. Pochopitelně, že jako třetí díl se tato hra nemůže svým účinným rovnat dílu prvnímu, ale svou dokonalou vyvážeností zastihuje díl druhý. Nejsme si tak zcela jisti, zda je to hra, která dokáže zaujmout opravdu masové publiku, jak si na to činí nárok - zda se nám totiž, že pro příležitostného hráče bude tato hra nepřekonatelně obtížná. Ale jinak je naprosto úžasná. Takže deset z deseti.

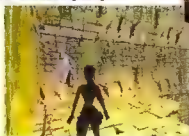
James Price

Alternativy...

Tomb Raider 3	10/10
Tomb Raider*	10/10
Tomb Raider 2	10/10

SCHOVEJTE SI PRO STRÝČKA PŘÍHODU

Dalším klíčovým rozdílem Tomb Raidera 3 proti jeho předchůdci je znovuzavedení save-krystalů. Jsou vždy v klíčových místech - a občas jsou skryté jako sekrety, přičemž si je můžete schovat a použít, kdy se vám hodí. Použijete je hned, nebo si je necháte na později? Složitá to otázka.



PlayStation
Magazin

VERDICT

■ GRAFIKA

Úchvatná, zatím nejlepší ze všech Tomb Raiderů. 10

■ HRATELNOST

Skvělá. Vynalézavější než TR2. 9

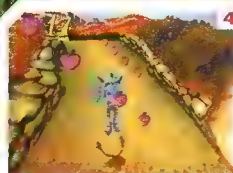
■ ŽIVOTNOST

Velmi dlouhá. A navíc je zde jedna skrytá úroveň. 10

Neuvěřitelné. Jak se jenom lidem od Core podařilo ušítat tolik práce za jediný rok? Naprosto úžasná tečka za skvělou trilogií. Tuto hru budete hrát doslova celé měsíce.

10
Z DESETI

[1] Když se na vás chce první boss vrhnout, tak se na vás taky vrhne a nezastaví ho ani to, že je připeřezán k sloupům. [2] Finální souboj s Cortexem: zatímco maskoivní dvojčata se řezou spolu, Neo má na skladě blaster a nášlapné míny. [3] Idylická středověká krajinka. [4] Jedna z Crashových tradičních posmrtných podob.



Crash Bandicoot 3: Warped

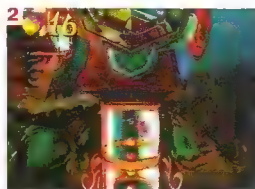
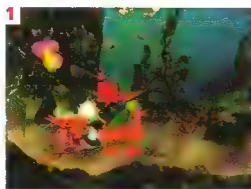
Potřetí a rozhodně ne naposledy: tentokrát s dvojnásobným točením, dvojnásobnými skoky, dvojnásobnou rychlostí a jablečnou bazukou.



Nikdy nestřídě vítězný tým, to je zlaté pravidlo olympijských trenérů a organizátorů grupensexu. Nikdy nekvrdleš s budoucí gamesou, to je zase zlaté pravidlo herních kreatorů. U Sony, potažmo Naughty Doga se tohoto zákona drží jako vteřinovým lepidlem namázlý knírek pod nosem dvojnásobné princezny Diany. A tak celkem netrpělivě očekávaný Crash Bandicoot 3: Warped nevychází ze svých útrob žádné zásadní inovační šoky, nad kterými by si Crash Bandicooti tradičně nalistovali museli rvát vlasy z hlavy a chlupy z podpaží. Je to opět (až na pár výjimek zmíněných později) pseudo3D plošinovka, opět s oranžovým typem v modrých kalhotách v hlavní roli a jako jeho soupeř je tu opět šilený doktor Neo Cortex, který je

ovšem tentokrát pod vlivem dáblské masky Uka Uka, zlého dvojčete masky, která - opět - Crashovi slouží jako jednorázový silový štít. Změn tu sice oproti předchozím dílům pár je, ale jsou milé, malé a vklouznete do nich stejně snadno jako vklouzávala princezna Diana do svého koženého spodního prádla.

Struktura hry zůstala netknuta: máte k dispozici teleportační plošinu s pěti vstupy a teprve, když ze všech pěti světů vymáčknete krystal a navrch nakopete bossa, otevře se vám cesta k dalším pěti Interdimenzionálním branám. Stejně jako v Crashovi 2 je těch plošin pět, což znamená - pro ty z vás, kterým dělají čísla potíže - že světů je celkem dvacet pět (plus pět bossů, z nichž každý má vlastní svět: koloseum, polární kruh, dlužníci s elektrickými vlnami, vesmír a vrcholem je Cortexova plošina s černou dírou). Co se rozmanitosti herních systémů týče, evidentně nabobtnala. Jasný prim sice stále hraje klasický skokoběh, ale už ne tak výrazně jako dříve, takže tu - kromě věci vyzkoušených už z minula, jako jízda na zvířeti - dneska jsou



[1] Sexuální pravidlo: čím hlouběji, tím větší legrace. [2] Jablečka ti ukážou cestu.



VÝROBCE:

Naughty Dog

DISTRIBUTOR:

Sony

DATUM VYDÁNÍ:

prosinec

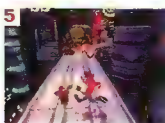
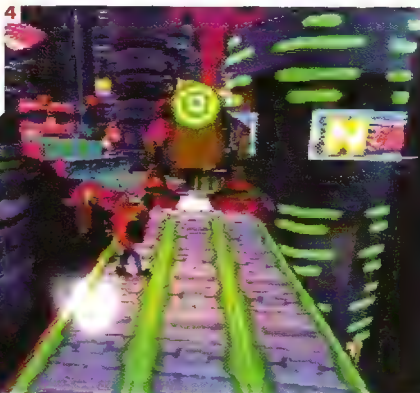
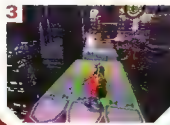
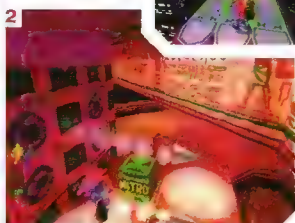
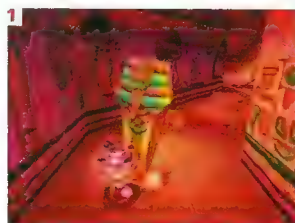
VĚKOVÉ OMEZENÍ:

žádné

STYL:

plošinovka

[1] Ze sarkofágu vyleze mumie. [2] Kdo vidí Indiana Jonese, radši se louzelem vyhne. [3] Budoucnost je zlá, všechno je v pohybu. [4] Budoucnost je zlá, ale s hazardem je život veselější. [5] Kdo má masku, může se nabořit i do riskantních situací. [6] Nebezpečí číhá na každém skoku. [7] Čtvrtý boss: Etna pro tři raketonety a dva rotační kulomety.



**CRASH 3 NEVYHŘEZNĚ ZE SVÝCH
ÚTROB ŽÁDNÉ INOVAČNÍ ŠOKY,
NAD KTERÝMI BY I CRASHBANDI-
COOTI TRADICIONALISTÉ ZÍRALI.**

dokonce dvě, tygr a dinosaur - můžeme objevit potápění, celove-
lovou jízdu na vodním skútru,
motocykloautomobilové závody
nebo letecký souboj s jedno-
a dvojplošníky z první světo-
vé války. Prostředí jsou
samozřejmě (až na pár
výjimek) fungl nová,
mayské ruiny, džungli,
Antarktida a kanály
vystřídá středověk, egyptská



hrobka, high-technická
budoucnost, Čínská zeď
a jurský močál. Na těch-
to exteriérech a interié-
rech je jasné vidět, jak
Crash poskočil gra-
ficky nahoru a že
trojka má v tomto
ohledu na to, aby
v pohodě strčila své
starší sourozence do
kapsy.

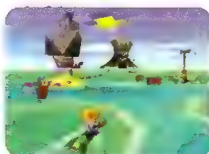
Asi největší a nejlepší
změnou je „vylepšování
postavy“.

Vždycky,
když porazíte
jednoho
z bossů, dosta-
nete nějakou speciál-
ní vlastnost jako třeba vozemboch,
twister téměř Tazovské rychlosti, dvojnásobný skok, dvojnásobnou rychlost



CRASHOVA JÍZDA

Na rozdíl od jedničky a dvojky, kde jste mohli jezdit jenom na praseti a ledním medvědovi, nabízí trojka víc možností: tygra, se kterým můžete klíčovat po Velké čínské zdi, vodní skútr, podvodní skútr, motorku a dokonce si můžete osadit i čerstvé vyhlédlo dinosaura. Navíc tu nejste sami ani s Craschem, doprovází ho totiž jeho věrná sestra Coco.

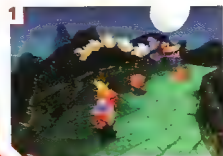


[1] Činí draci vás ochotně sundají ze sedla. [2] Za vámi se valí triceratops - nová verze koule z jedničky a medvěda ze dvojky, a před vámi se brzo objeví pterodaktyl.



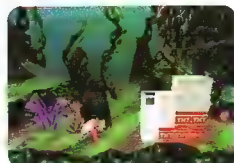
NA TĚHLE HŘE SI ČLOVĚK UŽÍVÁ ÚPLNĚ VŠECHNO - I TO, KDYŽ HO ZABIJÍ. ANO, SMRT PATŘÍ V CRASHI 3 K TĚM NEJZÁBAVNĚJŠÍM VĚCEM.

a především jablečnou bazuku. Tato ovocemetačská zbraň se záhy stane vašim nejpoužívanější dovedností - odprásknout většinu překážek ještě před tím, než k nim vůbec dorazíte, a vyluxovat jablka z těžko přístupných míst, to je deviza, která se jen tak nezahazuje. S nově získanými fintami se samozřejmě můžete vrátit do starších levelů a tam se vyťahovat na problémy, kterých jste předtím měli plná fíditka - a za chvíli zjistíte, že to je přesně to, s čím tvůrci počítali a že některé levely se s vašim aktuálním schopnostním stavem prostě nedají hned při prvním hraní kompletně vytežit. Vytežit level znamená z něj vyskrtnout nejen základní krystal nezbytný k postupu, ale získat i krystal za všech-

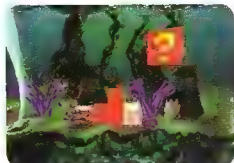


MENŠÍ PROBLÉM

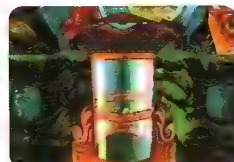
V e hře jsou různé druhy krystalů. Pokud chcete získat krystal za všechny rozlákané bedny, dostanete se do situací, které na první pohled nevypadají úplně jednoduše řešitelné ve skutečnosti jsou.



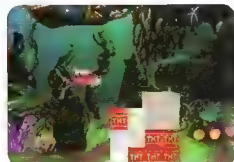
[1] Kombinace vypadá neprůstředně.



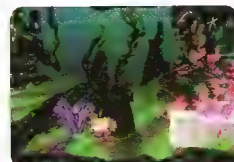
[2] Stačí ale vypustit vyčiřčnik...



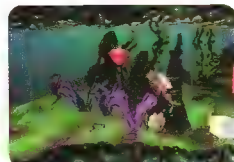
[3] ...vrátit se po vlastních stopách...



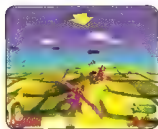
[4] ...odpálit TNT...



[5] ...počkat si, až výbuch dozní...



[6] ...a inkasovat.



ny rozbité bedny, všechna sežraná jablka a znak za nejlepší čas - v některých levelch prostě bez superychlosti, superskoku a bazuky nemáte šanci.

Čím vás *Crash Bandicoot 3: Warped* okamžitě dostane, je silná dávka herního entuziasmu, která z něj sálá jako radioaktivita z uší princezny Diany. Na téhle hře si člověk užívá úplně všechno - i to, když ho zabijí. Ano, smrt patří v *Crashi Bandicootovi 3* k těm nejzábavnějším věcem. Konec je s nuditelným mlžným duchem, co hraje na fujaru (i když i ten se občas zjeví). Když Crashe napálí dvouhlavec svým kyjem, rozplácne se vám zevnitř o obrazovku, když Crash skočí na automobilického ocelového ježka, začne lítat jako prochnutý balón, když Crashe zasáhne paralyzující

VERDIKT

■ GRAFIKA

■ HRATELNOST

■ ŽIVOTNOST

Barvená, svištěcí na plné pecky. 9

Projíždka bez zadrhnutí. 9

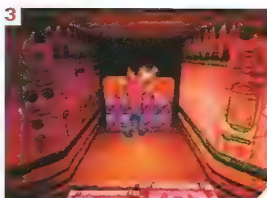
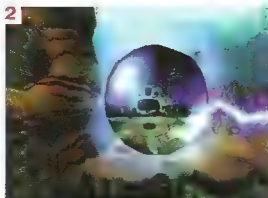
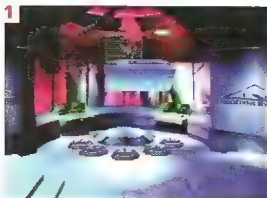
Dimenzováno na opakované hraní. 9

Téměř po všech stránkách důstojný následovník svých dvou předchůdců (až na tu stáhnutou obtížnost). Princezna Diana by měla radost. 9

9
Z DESÍTI

PlayStation
Magazin 9

Crash Bandicoot 3: Warped



[1] Tajný teleport dostanou od Ježíška jen ti, co přes rok nezlomili a nakřečkovali hodně krystáli. **[2]** Brána do jiné dimenze - nový design. **[3]** Faraónova hrobka je, jak už to tak bývá, plná pastí. **[4]** Zcela poslední level, čili dvojplešníkovo závodí. **[5]** Vzducholoď musí dle!



šípka, ztvrdne uprostřed kroku, když Crash schytá kouzelníkův fireball, promění se v žábu, když ho naopak žába dostane, dá mu mlaskavou psu a sama se změní ve fousatého prince. Atakudále.

Zdalo by se, že *Crash Bandicoot 3: Warped* je dokonalejší sama, vrchol dosavadního darwinistického vývoje 2,5D plošňovky a jednoznačně nejlepší z dosavadních tří *Crashů*. Bohužel tomu tak není. Ta vada na krásu, kterou šroubovnice herní DNA *Crash* 3 má, se jmenuje přílišná snadnost. Už *Crash Bandicoot 2* byl ve znamení ubírat vlnu tuhosti a trojka jde ještě dál. Hráč prochází drtivou většinou levelů na první, maximálně třetí pokus, a věci jako provazy mostů v mlze jsou jen nostalgickou, časem zmatelnou vzpomínkou v mlze. Samozřejmě, je fakt, že celý *Crash Bandicoot 3* s jeho „cvičením“ postavy a několika kratochvíli levely je na rozdíl od zmínovaných jedničky koncipován na opakované hraní, a i tak je obtížnost příliš měkká. Hráč touhou hrát *Crash* 3, kterou si sám autorův komentář Dianýmým možkem. Což je trochu škoda. Stačilo by opravdu docela málo a desetibodové hodnocení by *Crash Bandicootovi 3* zcela jistě neuniklo.

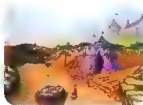
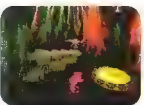
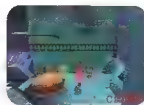


Alternativ...

Crash Bandicoot 3	8/10
Crash Bandicoot 2	8/10
Gez 3D	8/10
Kyros The Dragon	8/10

SUBLEVELLY

S tejně jako jednička a ve dvojce obsahuje i *Crash Bandicoot 3: Warped* speciální sublevely. Do idaskického bonuseového aréálu vás z normálního levelu, ve kterém se běžně procházíte v hlavní hře, odlišuje plošina s otázkami - pokud chcete vychytat všechny bedny, je pro vás tahle odbočka nezbytností. Výhoda je, že tedy nemusíte chout. Což se ovšem nedá říct o levelu, do kterého vstupujete plošinou s lebkou a zříceninami hnáty. Do toho se ovšem dostanete, jenom když v dotčeném světě rozmlátíte a seberete všechno, na co přijdete.



BAZAR
PlayStation
Nejlevnější v Praze
velký výběr

Vykupujeme hotově

Vltavská ul. 28
Praha 5 - Smíchov
Tel./Fax: 53 61 42
Tel.: 53 64 06

<http://www.cd-bazar.cz>



[1] AC Miláno versus Chelsea? To bude tedy fotbalový koncert... [2] Lahůdková situace. [3-6] Hmmm, co k tomu dodat? [5] Tak toho dáme dneska do branek? [6] Pohled z jiného úhlu.

FIFA '99

Po letním speciálu u příležitosti šampionátu ve slunné Francii přichází firma Electronic Arts s dalším regulérním fotbalovým dílem v sérii FIFA...



[1] Motion capture? To my rádi. [2] Tah na bránu.

Umění asi opravdu napodobuje život, nebo alespoň v této době - fotbalová scéna na PlayStationu se totiž začíná opírat po skutečném fotbalu obecně. Za velké peníze mohou velké firmy koupit ten nejlepší materiál, přičemž nejznámější ukázkou toho je nekonečná řada FIFA produkovaná firmou Electronic Arts. Zatímco ostatní fotbalové hry, když chtějí mít nějaký komentář, sahají po Barry Daviesovi nebo Jonathanu Pearceovi, u EA nemají do kapsy hluboko, a tak dali dohromady celý tým z nejoblíbenějšího britského fotbalového pořadu Match of the Day (Lineker, Lynam a Motson), a to jim ještě zůstaly nějaké ty drobáky, aby angažovali Chrise Waddla.

Stejně tak mají dost peněz na to, aby si zajeli do Itálie, Francie i dalších zemí a zkontrolovali, zdali zobrazení jednotlivých stadionů skutečně odpovídá realitě. K tomu si přidejte ještě vylepšenou animaci hráčů, a tento produkt EA se podobá třeba Manchesteru, týmu s miliardovým rozpočtem. Jediným vážným konkurentem je v tomto ohledu ISS Pro od Konami, hra, kterou by

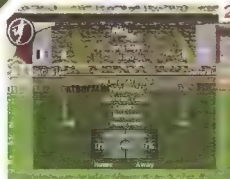


[1] Působí volice reálně, jsou zde i krásné stíny. [2] Poločas - a teď se opět slova ujmají komentátoři.

U EA NEMAJÍ DO KAPSY HLUBOKO, A TAK DALI DOHROMADY CELÝ TÝM Z MATCH OF THE DAY - LINEKER, LYNAM A MOTSON - A NAVRCH ANGAŽOVALI CHRISE WADDLA.

Šlo přirovnat k chudším týmům, hráči ani stadiony zde nemají jména, nicméně i přesto patří stále mezi nejúspěšnější fotbalové hry.

Pouhých šest měsíců po produktu vytvořeném s licenci MS se EA vrací na trh, a to s další verzí, která dění na obrazovce opět vrací do prostředí anglické ligy. FIFA '99 obsahuje týmy a hráče jak z anglické, tak ze zahraničních lig, přičemž snad každý fotba-





■ VÝROBCE:

EA Sports

■ DISTRIBUTOR:

Electronic Arts

■ DATUM VYDÁNÍ:

prosinec

■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:

žádné

■ STYL:

fotbal



(1) Co děláš, brankář!!!
(2) Ááá, dneska večer se bude hýřit! (3) To je pěkný stadion, že?



lista od Spojených států po Švédsko je zahrnut do velice pěkné udělaného „kdo je kdo“. FIFA '99 je rovněž další etapou ve vývoji celé řady, a to zejména díky skvělé, velice realisticky působící grafice z dílny programátorské firmy, která sídlí ve Vancouveru. Nedočkáte se zde již nějakých převratných změn v technologii, což ostatně již ani není možné, spíše jde o takové nadšenecké vyladování, kdy se tu a tam přidá tah štetcem, aby se posílily beztak silné kontury tohoto skvělého produktu. Tentokrát mezi tyto vyladovací prvky patří: zdokonalení řízení celé hry a lepší týmová AI, takže hráči se pohybují v prostoru přesně tak, jak by měli. Možná vám to přijde nepodstatné, ale v kontextu hry jsou tyto prvky velice znát a pomáhají pocitu plynulosti. Jsou vylepšením již beztak výkonného ovládacího systému a triumfují tam, kde ztroskotává gremilnovský Actua Soccer 3. Systém ovládání velice snadno pocho-



FIFA: 1 ACTUA: 0

Jednou z největších předností FIFA je neuvěřitelně propracovaný ovládací systém. Přihrávat lze kterýmukoli směrem a do jakéhokoli místa, zatímco hrát vyžaduje již jistou obratnost - musíte být přesni na pixel, chcete-li sebrat protivníkovi míč z kopačky.

Střílení je také doveďeno k dokonalosti: hráči nejenže si nabíhají do střel, ale také se snaží skluzem nebo natažením zachycovat příčné přihrávky. Oslavy po vstřelení gólu jsou bouřlivé, zvláště podaří-li se zavést efektně, to pak stojí za zopakování. Kdyby tak ty nádherné snímky šly uchovat pro potomstvo...



JDE O TAKOVÉ NADŠENECKÉ VYLAĐOVÁNÍ, KDY SE TU A TAM PŘIDÁ TAH ŠTETCEM, ABY SE POSÍLILY BEZTAK JIŽ SILNÉ KONTURY TOHOTO SKVĚLÉHO PRODUKTU.

píte, záhy budete umět přihrávat, střílet i posílat míče do nádherné uličky.

Akční tlačítka jsou vyhrazena základním kopům, přihrávkám a obranným zákrokům, přičemž výsledná dráha míče závisí na výšce a blízkosti balonu v okamžiku, kdy kopete. To ve své podstatě znamená, že hráč má nad děním velice malou kontrolu, ale ve skutečnosti vše funguje přesně, jak má. Pokud se vám tedy podaří netrefit míč z voleje, může te se zlobit jen a jen na sebe, ale když vidíte, jak vaše dokonale načasovaná přihrávka je zužitkována ve vyrovnané jici gól, to pak náležitě oceníte skvěle

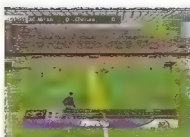


(1-3) Malým, avšak skvělým zlepšením je ovladatelné zpracování na prsou. Pěkně máte D-pad těsně předtím, než přiletí míč, a uvidíte sami.



FIFA: 2 ACTUA: 0

Brankáři obyčejně bývají Achillovou patou každé fotbalové hry. Často dostávají góly z jednoho a téhož úhlu, nebo někdy minou evidentně snadný míč. Avšak hrdinové v brankářských rukavicích, které najdete v této hře, jsou ze všech fotbalových her nejspolehlivější. Když se k brance blíží útočník, vyběhají, aby mu zmenšili úhel, míče bravurně chytají nebo vyrážejí ven ze šestnáctky. Rovněž je postaráno o to, aby se zdvihali ze země okamžitě po rozbíhání, kdyby náhodou někdo dorážel. Přesně jako ve skutečnosti. Lépe řečeno skoro jako ve skutečnosti.



Brankáři jsou hrdinové této hry. Jsou chytří, mrštní, předvídaví, nebojácní...



FIFA má vynikající umělou inteligenci, která pomáhá jak soupeřovi, tak vám samotným.



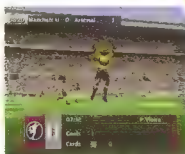
PLYNULOST ANIMACE, KDYŽ HRÁČI PRONIKAJÍ KOLEM OBRÁNCŮ NEBO SKÁČÍ PO MÍČI, JE SKUTEČNĚ OBDIVUHODNÁ.

mine, Motson začne okamžitě vykřikovat hráčovo jméno a celkový efekt je vůbec nejbližší skutečnému komentáři. Sekundární komentáře Marka Lawrensona a Chrise Waddla jsou celkem povšečné (nicméně přesto přesné...), ale co se týče vytváření skutečné zápasové atmosféry, konkurenti ve sféře fotbalových her se budou muset notně snažit, aby se v tomto aspektu hře vyrovnali.

Jelikož má hra velice výkonný engine, který běží na všechny válce, mohli se lidé u EA plně věnovat estetickému rozměru. Na první pohled se hráči zdají trochu čahounštlí a příliš velcí,

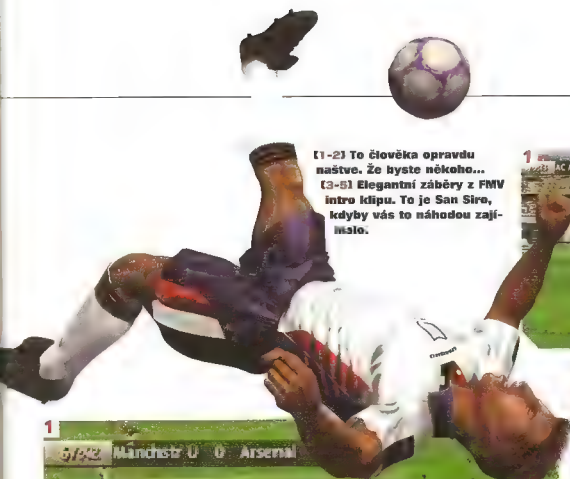


vyladěný ovládací systém. Rovněž nový řídicí systém má své nepopíratelné výhody: jednoduše stisknete D-Pad, když je míč v správné výšce, a zvládnete jej se schopností nadšenců, kteří sedí u televize a trénují celý týden. FIFA '99 ukazuje své přednosti na první pohled. Jakkoli jsou přihrávky velice rychlé a vše se odehrává ve zlomcích vteřiny, autorům se podařilo rychlost skloubit s řečí již zmíněného komentátora. Pokud hráč jen těsně



Milion úhlů pohledů kamery, miliarda způsobů jak oslavit vstřelenou branku... FIFA '99 v těchto aspektech estetického charakteru nemá soupeře.





(1-2) To čílovka opravdu navstře. Že byste někoho...
(3-5) Elegantní záběry z FMV intro klipu. To je San Siro, kdyby vás to náhodou zajímalo.



(1) Útočení a
(2) pochodování v řadě...

ale během zápasu se pohybují velice dobře a plynulost animace, když hráči pronikají kolem obránců nebo skáčí po míči, je skutečně obdivuhodná. Dění na obrazovce reaguje na pokyny z joypadu, a dokonce i když se rozhodnete pro tu nejneumožnější střelu, hráči udělají, co je v jejich silách, aby vašemu přání vyhověli - minou-li, kamera zabere jejich ztřípané tváře. Co se týče těch obličejů, možná by snesly trochu lepší animace. Možná jsme až příliš velcí puntičkáři, ale prostě nám přijde divné, když se Ronaldo podobá Jacksonovi a Zidane vypadá jako roztržitý obraz Bruce Willise z Dvanácti opic...

Ale pryč s malichernostmi, tato hra je prostě dalším krokem vpřed. Kombinuje arkádovou bezprostřednost s takovou úrovní ovládání, která se zdá v tolik jednoduchém systému téměř nemožná. Každý

JSOU ZDE ALE I DROBNÉ DETAILY, NAPŘÍKLAD HÁDKY HRÁČŮ, KTEŘÍ SE OBVIŇUJÍ Z FAULŮ, KTERÉ ROZHODČÍ NEVIDĚL, A DOKONALE PROVEDENÍ BRANKÁŘI.

VERDIKT

- GRAFIKA: Neuvěřitelně detailní propracovanost a plynulá animace. 9
- HRATELNOST: Skvělá, čeká na vás neuvěřitelné množství pohybů. 9
- ŽIVOTNOST: Velice početná liga a hodně voleb. 9

aspekt hry perfektně zapadá do celku: ovládací systém, animace, přímé kopy, pohyby... Jsou zde ale i drobné, velmi příjemné detaily, například hádky hráčů, kteří se obviňují z faulů, které rozhodčí neviděl, bezvadná hudba od Fatboy Slima a dokonale provedení brankáři.

A teď k hlavní otázce: dostane se FIFA '99 do čela playstationové první ligy? No, ne tak úplně. Zdá se, že je na stejné bodové úrovni jako ISS Pro '98 od Konami, má ale horší skóre. Co se týče kvality, mezi těmito dvěma hrami zase takový rozdíl není, ale ISS Pro má moudřejšího ducha a přiměřeně komplikovanější ovládací systém, který poskytuje větší hloubku než arkádový titul od EA.

Steve Merrett



Statistiky, hra i slavy. Na vše je ve FIFA myšleno dokonale.

Alternativy...

ISS Pro '98	8/10
FIFA '99	8/10
Action Soccer 2	8/10
ISS Pro	8/10
World Cup 98	8/10
Action Soccer 3	8/10

PlayStation
Magazín

9
5
LE



1 Červená znamená stůj. Zelená jed, a to hodně rychle. **2** Takto vypadá brzdění v nepravý moment. **3** Možná to vypadá efektně, ale takovéto kousky v těsných zatáčkách nedoporučujeme. **4** Nabourat je snadné, zejména jede-li v opačném směru. **5** De šikan najždějte pomalu, při výjezdu na to slápněte.



TOCA 2: Touring Cars

Jízda po Silverstonu v obyčejném Volvu vypadá jako nuda, ale představte

si to samé Volvo, ale s motorem o síle 280 koní vzpínajících se pod kapotou. Už to taková nuda není co?

Tak nějak kolem třetího podniku v letošním seriálu Formule 1 začala být hospodská konverzace v neděli večer poněkud předpověditelná: „Tak co, kdo dneska vyhrál?“ „No, první byl McLaren a druhý taky.“ A právě v té době se začali fanoušci automobilového sportu kolem sebe rozhlížet, co by jim mohlo vynahradit ono ztracené napětí. Netrvalo dlouho a začalo se mezi nimi mluvit o seriálu cestovních vozů, což ani nepřekvapí: dívat se na 16 sériových vozů, pochopitelně s vynaložením nemalých prostředků upravených k nejvyššímu výkonu (změněný motor, převodovka i brzdový systém atd.), jak se honí po krátkém okruhu, přičemž čas od času někdo někoho vstřčí mimo trať, je celkem zábava. Noví i staří nadšenci do závodů cestovních vozů si asi povšimli hry TOCA, jejíž původní verze v podstatě vyvolala na platformě PlayStation velice tvrdou konkurenci. V této druhé verzi se autoři pokoušeli do hry vnést více než jen cestovní vozy, takže máte skutečně šanci svést se v celé řadě vozidel po nejrůznějších okruzích, které ve Velké

Británii jsou. No a jaká že to jsou auta? Pozemské stíhačky typu Jaguar XJ220, TVR anebo třikolka Grinnall Scorpion. Ale o tom později. Nový je rovněž vylepšený grafický engine, který způsobuje, že hra běhá mnohem rychleji a vypadá mnohem elegantněji. Codemasters tvrdí, že rychlost hry je nyní 60 framů za sekundu.

ALE CHCETE-LI JEN TO NEJLEPŠÍ, PAK U VÁS ASI VYHRAJE TATO NOVÁ VERZE.





VÝROBCE:

Codemasters

DISTRIBUTOR:

Codemasters

DATUM VYDÁNÍ:

prosinec

VĚKOVÉ OMEZENÍ:

žádné

STYL:

závodní



(1) New York - jedna z bonusových tratí.
(2) Ajajaj, trochu delší smyk.
(3) Sedi-li v tom Volvu Rydell, je pravděpodobné, že to vyhraje.
(4) Hra se pyšní skvělou vyspěnou grafikou.
(5) Zatačka je ještě pěkně daleko.

du, přičemž původní verze běhala rychlostí poloviční. Rovněž je důležité vyzdvihnout, že tato nová, rychlejší grafika běhá v hi-res módu na rozdíl od low-res verze první. Hra také obsahuje nový bitevní režim, ve kterém máte za úkol projíždět okruh v protisměru a vyhýbat se proti vám jedoucím vozidlům, a v některých režimech spolu můžete přes link-up hrát až čtyři hráči, na rozdíl od obrazovky pak dva. V zásadě lze říci, že hra obsahuje téměř všechny druhy závodů, ačkoli nejvíce času patrně strávíte s normálním jednoduchým režimem pro jednoho hráče, nebo zkusíte své štěstí v režimu mistrovského seriálu. K novým prvkům rozhodně patří dvojnásobný počet okruhů, pro mezinárodní soutěže jsou zde i okruhy mimo Velkou Británii, a také rozsáhlejší hlasové pokyny, které dostáváte z boxů: říká vám, kdy zajet do boxů, jak si vedete, po drsné kolizi se vás občas zeptají, jste-li v pořádku. Předělána jsou ale i auta, mají průhledná skla, takže vidíte řidiče, jak to s nimi v zatáčkách hází. Hlavním režimem hry je TOCA Championship, tedy režim pro oficiální soutěže cestovních vozů, ale trochu se liší od původní verze hry, a to z toho důvodu, že se změnila pravidla reálné předlohy. Každý ze 13 podniků sestává ze dvou fází (závodů), krátkého „sprintu“ a dlouhého hlavního závodu. Před každým z nich jedete jedno kvalifikační kolo (namísto loňských třech) a během hlavního závodu musíte alespoň jednou zajet do boxů, abyste vyměnili pneumatiky. Zejména v kratším závodě je velice důležité dosáhnout v kvalifikaci slušného času, protože závod je u konce než se nadějete a na nějaké postupné vylepšování pozice není moc času, přede-

vším pak na užších tratích.

Během sezóny strádáte body, jejichž součet pak rozhoduje o vašem konečném umístění v seriálu, ale stejně jako v prvním dílu hry, i zde vás počítací škrtá, nepodaří-li se vám v každém podniku dosáhnout předepsaný minimální počet bodů. Celým šampionátem je možné projít pouze při vyšší obtížnosti. Ať si totiž v novákové obtížnosti vedete jakkoli dobře, po třetí závodě končíte. Další seriálovým režimem je Support Car a právě zde se máte možnost seznámit s těmi ostatními, necestovními vozy. Začít celý seriál můžete pouze s Fordem Fiata nebo formulí Ford, ale je zde dalších zhruba osm vozů, k nimž se můžete během hry propracovat. Tento systém „čím déle hraje, tím více získáváte“ přidává hře na životnosti. Oproti

HRA TAKÉ OBSAHUJE NOVÝ BITEVNÍ REŽIM, VE KTERÉM MÁTE ZA ÚKOL PROJÍZDĚT OKRUH V PROTISMĚRU.



(1) Vozy v soutěži formulí Ford jsou velice rychlé. (2) A přestože Grinnall Scorpion má pouze motocyklový motor, je také neuvěřitelně rychlý. (3) V replay režimu máte příležitost vidět, kde jste chybovali.



1) Cha, cha, zase se mu podařilo přistát na střeše. To bude něco stát.
2) Smyk tam, kde by neměl být.



MÁTE ZDE ROZHODNĚ PŘÍLEŽITOST VYZKOUŠET SI VOZY, KTERÉ JSOU DVAKRÁT SILNĚJŠÍ NEŽ OBYČEJNÉ CESTOVNÍ.

původní verzi je zařazení tohoto „ne-cestovního“ režimu příjemnou změnou a rozptýlením, které se hodí zejména v těch okamžicích, kdy vás cestovní vozy začínají nudit. Pravda, trochu to působí dojmem, že je to jen tak přilepené k hlavní hře a ostatně celý šampionát cestovních vozů je nepochybně větší zábava, ale máte zde alespoň příležitost vyzkoušet si vozy, které jsou dvakrát silnější než obyčejné cestovní. No a jako třetíčku na dortu zde najdete několik cheatových režimů a bonusových tratí, k nimž získáte přístup tehdy, dosáhnete-li určitého počtu bodů. Mezi tyto bonusy patří také věci jako nové režimy řízení a více aut, s nimiž lze závodit.

Všechny tyto nově zakomponované věci rozhodně činí hru lepší a mnohem realističtější ve srovnání s původní verzí, ale co se týče čistého zážitku, potěšení, není mezi nimi až takového rozdílu. Srovnávali jsme je krok po kroku, a nutno říci, že stará verze si část svého lesku stále podržela. A vezměte rovněž v úvahu, že TOCA 1 je nyní k dostání v platinové edici za poloviční cenu, takže rozhodovat se je třeba sku-



VERDIKT

■ GRAFIKA

Hi-res, skvěle detailně propracovaná, velice přesná. 9

■ HRATELNOST

Úchvatná, napínavá a zcela jiná než u ostatních her. 9

■ ŽIVOTNOST

Chvilí potrvá, než hru zvládnete + hodně bonusů. 9

SEZNAMTE SE S JASONEM PLATO

Podařilo se nám odchytit Jasona Plato, který jezdí v sérii TOCA ve voze Renault Laguna, a položit mu několik otázek.

D: Který okruh v celém mistrovském seriálu je vašim nejoblíbenějším?
D: Nejlepší se mi jezdí v Donington Parku a nejlépe v Knockhillu, jelikož tento okruh je velice málo technický.

D: Jsou zde některé zatáčky, které vám přímo nahánějí hrůzu?
D: Pochopitelně nikoliv.

D: A jaká je rovnost mezi jezdci v šampionátu, malá nebo velká?
D: Řídký bych, že tak akorát správně.

D: Co říkáte tomu, že se poněkud uvolnila pravidla týkající se kontaktů?
D: No, k tomu muselo dojít, je to tvrdý sport a stejně zde vždy k těm kontaktům docházelo.

D: Je váš Renault Laguna podobný tomu vozu, který potkáváme na silnicích?

D: Je to asi jako kdyby jste srovnávali letadlo „čmelák“ a tryskáčem F-16.

D: Jel jste někdy v normální Laguna po okruhu?
D: Ano, jel, na různých reálných akcích, a musím říct, že to je skvělý vůz, perfektní na trati sedí, je vyvážený, dobře ovladatelný a rychlý. Skvělé auto.

D: Skrýté nějak letosní sezónu z vašeho pohledu. Co bylo dobré, a co ne...
D: Vrcholem bylo vítězství v Oulton Parku a skrumou byly naopak dva nedokončené závody v Thruxtonu.

D: Ovlivnil vás nějak spory mezi vašim švýcarským kolegou Alainem Menu a Johnem Clelandem od Vauxhallu?
D: Ne, myslím, že to celě bylo legální.

D: Co plánujete na příští rok a jaké si dáte cíle?
D: Hlavně sezonu dobře odstartovat, vyhrát závody a potom i šampionát.



a Johnem Clelandem od Vauxhallu?

D: Ne, myslím, že to celě bylo legální.

D: Co plánujete na příští rok a jaké si dáte cíle?

D: Hlavně sezonu dobře odstartovat, vyhrát závody a potom i šampionát.

tečně velice obezřetně. Ale chcete-li jen to nejlepší, pak u vás asi vyhráje tato nová verze. Její autoři vyvinuli nesčetné úsilí, nejenom aby sdělili svou hru s novými pravidly, ale také aby ji obohatili o mnohé nové prvky. Pozornost věnovaná zde těm nejmenším detailům je opravdu úžasná. Dokonce se vám o sloz rozkládají i mouchy. Když však budeme porovnávat s ostatními závodními hrami, je to těžší. Podle našeho názoru je stále nejlepší závodní hrou, kterou lze za peníze koupit, GT, a takové pořádné rallye, jakým nepochybně je Colin McRae Rally, je také zábavnější. Nicméně rozhodně bychom však dali přednost hře TOCA 2 před těmi ostatními (například FI '98), a to už něco znamená. V zásadě zde rozhoduje styl hry, a ten je v případě cestovních vozů lepší a mnohem agresivnější než u formule jedna, přičemž tento rozdíl je patrný i v grafické podobě. Pokud tedy také raději něco agresivnějšího, pak vaše volba nechej je TOCA - a nebudete zklamáni.

Paul Pettengale

Alternativy...

Gran Turismo	10/10
Colin McRae Rally	9/10
TOCA 2	9/10
TOCA	9/10
FI '97	9/10
Toyota Rikishi Rally	9/10



Pohledy zvnitř vozu jsou skvělé a víc si užijete bouraček, když uvidíte třítičku se přední sklo a odletávající kapotu.



Vánoce s

GAME Line

Oslavte letošní vánoce spolu s Game Line v podobě neuvěřitelných cen, nacpaných prodejen zbožím a výběrem na míru než 150 titulů na Sony PlayStation a speciálních dárků ke každé zakoupené konzoli a některým vybraným hrám v podobě triček, DEMO CD, her a časopisů zdarma, a dalších a dalších dárců. Letošní vánoce zcela určitě s Game Line, tak se poďte k nám a ukažte, co jste schopni pro Vás naše zákazníky přinést!



A to není všechno, navštivte naše specializované prodejny

GAME LINE, MERHAUTOVA 161, 613 00 Brno, Tel.: 05 / 45 22 37 75

GAME LINE, OBCHODNÍ CENTRUM - Nádražní 14, 370 02 Č. Budějovice

Máte to daleko? - informujte se i na další zajímavé ceny a hry, vyžádejte si zdarma akční ceník, objednejte si úplně zadarmo (bez placení poštovného a balného) hru na dobírku

NONSTOP ZÁSILKOVÁ SLUŽBA GAME LINE
TEL 05 / 77 33 76

HRADÍME POŠTOVNÉ A BALNÉ V PLNÉ VÝŠI !
EXPRESNÍ DODÁVKY - DO 48 HOD. HRAJETE !

Veškeré uvedené ceny jsou speciální vánoční ceny včetně DPH a platí pouze do 31. 12. 1998 - NEVAHNUTE!
Veškeré uvedené zboží je samozřejmě nové a navíc s prodlouženou roční zárukou.





[1] Na různé nepřátele platí různé způsoby útoků. Tento čaroděj si vyžaduje trochu rozpálení. **[2]** Blízce power up pro extra život. **[3]** V henusových tevečích si pořádně procvičíte své umění letu. **[4]** To je jeden z méně jednoduchých bossů.



Spyro The Dragon

Nejhorší věc na psaní recenzí je bezesporu vymýšlení podtitulků a podobných „nepostradatelných“ věcí.

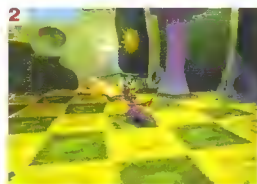


tom, jak jsem chtěl být díky své mladické nerozváženosti kdys dávno příslušníkem hasičského sboru, a to jen a jen díky mohutné ideové podpoře dráčka Soptíka, už jsem kdysi a kdesi vyprávěl. Proto se vyhnul nastavování oné pověstné kaše a nebudu vysvětlovat, co má Spyro a Soptík společného nebo alespoň podobného. Hlavně také díky tomu, že jsem před několika hodinami projel celého Spyra na jeden záťah a jsem díky tomu ještě přesycen zážitky a dojmy z těch několika dní téměř bez jídla a jiných veskrze důležitých věcí.

O mém „špatném“ vkusu, který si přímo libuje v tak brakovém podlaží herní zábavy, jako jsou bojovky a plošinovky, spousta z vás ví. Někteří to chápou, někteří si s tážavým výrazem tukaří na čelo a říkají si budže jsem věčně dítě, anebo se s tím už nedá nic dělat. Každopádně se vrátí ke svým rozehraným strategiím nebo podobným záležitostem, které zase naopak vůbec neberou mne, a tím to považují za uzavřené. Ale jen málokdo se nad tím zamyslí a pak jen tak, na zkoušku, popadne jednu z těch „brakových a opovrhovaných“, ale mnou do nebes vychvalovaných plošinovek, a zkusí si ji zahrát.

Možná by se už potom tolik nedivil.

Dost dobře si pamatuji, jak jsem před několika měsíci dostal do ruky hratelnou verzi Spyra a jak jsem z ní byl uněšen. Bohužel, k mé smůle se v tak ranném stadiu nedaly ukládat pozice a já to zjistil až za polovinu hry, ale vztek po tak dlouhé době vychladl a mně nakonec ani nevadilo, že se znova protloukám skrz levely, které jsem už znal. Spyro má totiž oproti většině ostatních plošinovek jednu velkou výhodu. Podobně jako v *Mariovi 64* na Nintendu vás autoři ničím neomezili. Nemusíte jít striktně doleva, doprava nebo jiným



[1] Na první pohled to vypadá jako topinkovač, ale ve skutečnosti to je truhla plná drahokamů. **[2]** Na závěr lehce ogrilujeme...



■ VÝROBCE:

Insomniac Games

■ DISTRIBUTOR:

SCEE

■ DATUM VYDÁNÍ:

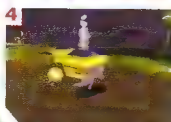
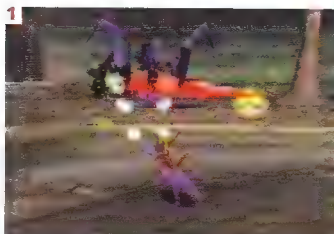
listopad

■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:

žádné

■ STYL:

plošinovka



[1] Téměř nesmrtelní pavouci dají hodně zabrat. [2] Po osvobození každého draka následuje krátký pokec. [4] Krabice s vyskakujícím drahokamem. [5] Spyroví se dostávají moudré rady.

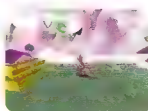
směrem. Můžete se dle vašeho úsudku potloukat po trojrozměrném světě, který je plný nepřátel, bonusů, skrytých zákoutí a průmysků do dalších částí. S dráčkem Spyrem se buď jen zatím seznamujete s tím, co máte dělat, což ve zkratce znamená, že se poflákujete od něčeho k něčemu a teprve přicházíte na pravidla, která v tomto světě platí, anebo už jste tímto stadiem prošli a zcela cílevědomě jdete za svým. Takováto volnost má samozřejmě i svá omezení a úskalí. Nemůžete jít do lávového jezera, které se rozkládá za obzorem, jen proto, abyste si dokázali, že můžete jít, kam se vám zachce. Rozum vám občas poradí, že to, o co se pokoušíte, prostě není průchozí. A navíc, pokud nemáte rádi bloudící hry, může se vám čas od času stát, že vám pěkně stoupne tlak, protože při vůli té volnosti dá občas a obzvláště v pokročilejších levelech práci orientovat se a pamatovat si, kde tak asi jste. Nemluvě o tom, že Spyro může vykonávat

VAŠE ZBRANĚ

Když stojíte tváří v tvář nepříteli, máte dvě základní možnosti, jak na něj zaútočit. Můžete ho buď potkat svými dračími rúžky nebo ožehnout plameny šlehačicimu z tlamíčky. Musíte vybírat metodou pokusu a omylu, co na kterého nepřítel platí. Pokud potkáte v pozdějších úrovních superspuhé čaroděje, nezbyvá než útok rohy kombinovat ještě s turbozrychlením. Jiný je nutné zvýšit výkon svého biologického plamenometu.



Zabímu strážci dochází humor, jelikož pochopil, že bude nabit na rohy.



Zažehnutý zemní plyn ze Spyrových nozder brzy skončí s čarodějem.



Na tohoto pancířového druida platí pouze útok se zrychlující špičkou.



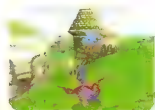
MŮŽETE SE DLE VAŠEHO ÚSUDKU POTLOUKAT PO TROJROZMĚRNÉM SVĚTĚ, KTERÝ JE PLNÝ NEPŘÁTEL.

pololet, v praxi tedy něco mezi letem a plachtěním, a to přidává celému virtuálnímu světu další proporce. Nestačí totiž jenom orientace „tady tudy přeběhnu se a přes most se dostanu tam“, ale občas (špatně volené slovo, je to hodi spíše neustále) i hloubání typu „z tohoto kopce doplachím na tuhle stěhu, anebo na tenhle vzdušný ostrůvek?“ Možná si stejně jako zpočátku já řeknete, že to je jen obhaceni celé hry, ale velice záhy zjistíte, že to vůbec není pravda a že vlastně systém celé hry stojí a padá na plachtění a zjišťování, odkud se kam dostanete, respektive doletíte. Rozhodně při hraní nedoporučuji žádnou zbrklost, ke které občas tihnu i já, mnohem více se vyplácí pořádně se rozhlédnout kde co je, jak se tam dostat a pak to teprve začít uskutečňovat. Považuji za určitou chybu, že se Spyro občas zvrhává v hledání míst, odkud se dá dostat na další místa, a tomuto hledání trasy potom podléhá dynamičnost hraní, která ustupuje do pozadí.

Obzvláště ze začátku nabude dojem, že se Spyro nějaký moc jednoduchý a přehledný. V prvním světě se opravdu nic příliš vážného neděje. Jeden bonusový litač level, což je akční mezihra pro odragování, př nepřítel, spousta diamantů na sbírání a vlastně vás nic ani

HONIČKA SE ZLODĚJI

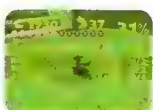
Během hledání drahokamů a osvobozování zakletých draků občas narazíte na zloděje dračích vajec, kteří podle využití naskytuté příležitosti ke krádeži ještě nenarozyných Spyroušů. Jediný způsob, jak je dopadnout, je držet tlačítko pro hůl a pustit se za nimi po křikáctí dráze jejich úprku. Čím více vajec získáte, tím jsou vaše šance na postup do další úrovně lepší. Ale nezapomínejte také na osvobozování všech zakletých draků.



Zloděj dopaden. Ukoradené dračí vejce se dostává do vašich rukou.



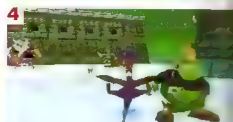
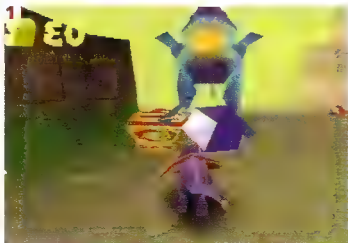
Tuco je pilotem baionu, který vás může přepřavit do dalšího světa.



Pohledem do inventáře si zkontrolujete stav posbíraných předmětů.



[1] Po miliónech let vývoje jsou obří záhy vybaveny ohnivým jazykem. **[2]** Šípka vám při naběhnutí dodá mimořádnou rychlost. **[3]** Nepřátelé často chodí ve dvojicích. Někdy to, co platí na jednoho, nemusí zafungovat na druhého. **[4]** Násilí ve hře je velmi komické a na první pohled neškodné i pro nejmenší děti. Takový Tom a Jerry je mnohem brutálnější záležitost.



pořádně neohrožuje. Osvobodíte pár zakletých draků, což je mimochodem kromě sbírání diamantů jediný cíl hry, a pak by to nebyla plošinovka, aby nenastoupil koncový boss. Pokud jste zvyklí na ty super těžké, můžete si klidně jít dáchnout a joypad dát surozenci nebo svému již na vše zvyklému spovi, protože žádná těžkost se v tomto a ani dalších nekodná. V druhém světě již začíná přituhovat a teprve tak od poloviny třetího je to opravdu výzva i pro ty otrlé hráče. Ale nemyslím si, že by kvůli tomu byla hra špatná. Naopak oceňuji, že vás nechá v klidu se rozkoukat, projít se a zvyknout si na ovládání (i když to je tak přirozené, že ani není, na co si zvykat) a teprve pak do vás zatne své spáry. S větší obtížností také nabírá na obrátkách tempo a komplexnost levelů, která je záhy tak vysoká, že opravdu nevíte, co dřív a jak to provést. Všude okolo vás je něco, s čím se vyplácí vypořádat, a to ještě nevíte, že jeden svět se skládá z tak pěti a více různých a většinou dost rozdílných úrovní. Každá je díky své rozlehlosti tak na hodinku a víc práce. Ještě že nepřátelé, kterých je opravdu habaděj, nejsou nijak zvlášť odolní ani vychytrilí, většinou vám stačí je spálit ohněm, a pokud mají nějaký ten flig, díky kterému se vám ubrání, tak je nabrat rohama, a dál pokoj.

Zajímavým ukazem je to, že postavy (ať už přátelské či nepřátelské) ovlivňují své okolí nebo Spyra samotného. Najdete tu dobrou vili, která svými polibkem dráčka tak rozpálí, že svými plameny hned zničí i to, co bylo potaženo několika vrstvami azbestu. Kouzelníci svými čarý mění krajinu okolo,



NAJDETE TU DOBROU VILU, KTERÁ SVÝM POLIBKEM DRÁČKA TAK ROZPÁLÍ, ŽE SVÝMI PLAMENY HLED ZNIČÍ I TO, CO BYLO POTAŽENO NĚKOLIKA VRSTVAMI AZBESTU.

a tím vám například zneprístupňují některá místa. Samostatnou kapitolou jsou potom tzv. zlodějí vejce. Mali modři pidižkoví, kteří když vás zmeří, začnou zdírat, co jim nožičky catch. Vy je musíte dohnat a nabrat na rohy, protože teprve potom z nich vyrazíte ukradené vejce. Zajímavá je zelená odrůda těchto hajzliků, kterou potkáte až v pokročilém stadiu hry. To jsou totiž TURBOškerky, kteří naschlí bábají po zrychlovacích trasách, a tím vám ztěžují své chycení. Suma sumárum ve Spyrově prodávě šesti světy, od lesního a válečného, což jsou jakési startovací, přes kouzelnický a snový, kde se setkáte s litajícími ostrůvky, nepřáteli střídavě se zvěšujícími a zmenšujícími, kouzelníky a nezničitelnými pavouky, až po obudný a technický, ve kterých se podíváte do vesnice v korunách obřích stromů (jeden z graficky nejlepších momentů hry) či do světa plného těžkého šrotu a sudů plných TNT. Závěrečný souboj byl pro mne tak trochu zklamáním, protože nevybočil z průměrné obtížnosti koncových bossů v této hře. Levely se jmenují podle toho, jací nepřátelé v nich žijí a jak se chovají. Rozhodně tu nenajdete Spórádaný svět ani žádný podobný.

Spyro je báječná oddechovka, která vám vydrží podobně jako Crash 3 na hodné dlouhou dobu, protože pokud si po dokončení posledního levelu myslíte, že jste viděli celou hru, tak jste na parádním omyle, protože pouze pokud uděláte všechny levely na 100%, pak se teprve dočkáte grandiozního finále a bonusu. A to je holenkové práce až na půdu.

Lachtan Kalivoda

Alternativy...

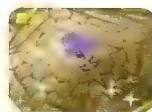
Spyro

Box 3D

Dino

LÉTÁNÍ

Jednou z největších zálib každého draka je poletování a plachtění. Vzdušné víry vás dokonce mohou vynést do výšek. Údusd si pak můžete zaplačit v krásné dlouhatánském letu směrem na jinak nedosažitelnou plošinu. Vyhledáte si vždy nejvyšší bod v každé úrovni a popřemýšlejte, jak se tam dostat. Vyplácí se to. V bonusových levelech si také užijete plachtění při přeletu kruhy a branami.



Hvězdičky označují místo vzdušného víru.



Nemožné? Ale ne, jsou i vyšší místa.



Bonus level: zkušenost s plachtěním se hodí.

VERDIKT

■ GRAFIKA

■ HRATELNOST

■ ŽIVOTNOST

Epicky 3D úrovně a skvělý design nepřátel. 8

Zábavná a intuitivní hra, leč trochu málká. 8

Trochu snadný začátek, ale spousta úkolů. 7

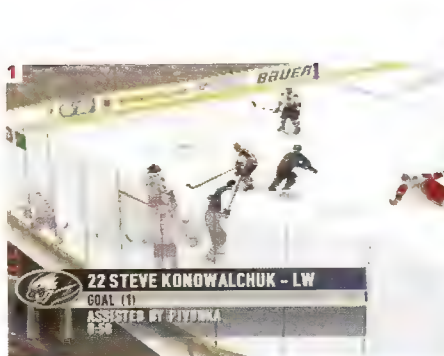
Každopádně jedna z her, kterou byste jako fanoušci plošinovek neměli minout. Nejezte fanoušci plošinovek? Tak proč to vůbec čtete?

PlayStation
Magazín

■ VÝROBCE: EA Sports ■ DISTRIBUTOR: Electronic Arts
 ■ DATUM VYDÁNÍ: v prodeji ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: žádné
 ■ STYL: sportovní



PLAYSTATION



[1] To je slavné jméno. [2] Góly se nijak bouřlivě neoslavují. [3] Hra má promyšlený kamerový systém, který sleduje hru v 360-stupňových kotelech, takže vždy můžete střihnout směrem od kamery. [4] Týmy nastupují k zápasu.



NHL '99

Oprašte své nárameníky, zkontrolujte si přílbu a nechejte si nabrousit brusle.

Je tu NHL '99, takže je třeba zase začít řezat led...



životě není nic jistějšího, než že EA bude rok co rok chrlit další NHL hru. Ta, která právě přichází - verze 1999 - není v ničem jiná.

Zkušenosti hráčů sportovních simulátorů jistě uznají, že produkty EA jsou ve svém žánru to opravdu nejlepší - celá série her je elegantně řešená, je ze všech nejrychlejší, nejobtížnější a s největší životností, což jsou kvality, které si přímo říkají o to být překonány. A nová verze by tedy měla přijít s novými superlativy, které by si zase říkaly o další vylepšení atd., takže se stává velice těžkým stanovit, kde ta či ona hra má své lepší a horší stránky.

Zběžný pohled na NHL '99 ukáže, že k určitým změnám došlo ve volbě obtížnosti: je tu varianta „beginner“ (hře to nic neubírá, pouze běh v pomalejším rytmu), jsou zde některé nové manažerské strategie a v celé hře byla aktualizována data, ale to jsou vlastně svým způsobem kosmetické změny. Navíc jistě postřehnete změny v motion-capturingu, lepší grafické zpracování hráčů a celkem lepší grafiku, ale to přece nejsou změny, které jste tolik toužebně očekávali, že ne?

Nicméně pusťte se s chutí do hry, a nově velice příjemné změny se začnou objevovat na každém kroku. Nejlepší z nich je rozhodně nový AI systém, který do sebe zahrnuje jak spoluhráče, tak protivníky. Aktivita členů vašeho týmu bude velice podstatným způsobem záviset na tom, jak je budete nasazovat. Například pokud se váš útočník nemůže trefit do brány a vy jej stáhnete ze hry, změní se v příštím zápase úplně jeho motivace. K tomu rovněž dochází tehdy, je-li váš tým přilepen k samému dnu ligy, a motivace je tudíž minimální. Ještě lepší je způsob, jakým bylo zdokonaleno chování puku. Nejenomže se

odráží od mantinelů a brankových tyček, ale také od těl hráčů. Jakmile do hry proniknete, můžete tuto novou vlastnost náležitě využít - stačí puk napálit do zmetí těl před bránou, a on pravděpodobně spadne do sítě. Rovněž se mnohem snadněji přibírá a i střílí přímo, což činí hrátelnost mnohem lepší. A pro tvrdé chlapíky: bodyčeky vypadaí ještě lépe než dříve, někdy se protivník, podaří-li se vám jej dobře trefit, otočí až o 360°. Pokud si vyberáte pouze jednoho protivníka, může to dojít až na pěti, přičemž rváčky jsou v této hře opravdu zábavné.

Je-li na této hře něco, co lze kritizovat, pak to, že akce někdy působí poněkud trhaným dojmem, jakoby hra postrádala některé animační framy a byla pomalejší než minulá verze. Celkově se dojem zlepšil tepem v nejnáročnější obtížnosti. Jinak hra působila příliš jednoduše.

I přes tyto drobné vady je NHL '99 opravdu velmi předchůdcí rozhodně krokem vpřed. Ale varujeme vás, opravdu je třeba tuto hru hrát a dostat z ní tolik, kolik je jen možné. Klíčem ke hře je trpělivost.

Tim Weaver



Alternativy...

NHL '98	8/10
NHL '97	8/10
NHL Powerplay	7/10
NHL Face Off '97	8/10
NHL Open Ice	8/10

VERDIKT

- GRAFIKA: Eleganční, barvitá a vycizelovaná. Skvělý umělecký dojem.
- HRATELNOST: Hru musíte chvíli hrát, chcete-li postřehnout rozdíly.
- ŽIVOTNOST: Potenciálně nekonečná. Ale co ti, co mají NHL '98.

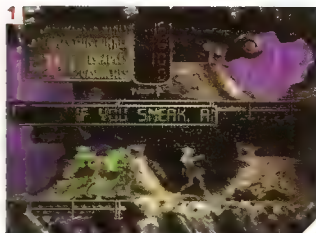


[1] Vidíte puk? Aby byl lépe vidět, obklopuje ho šedivá aura. [2] Finsko proti České republice. To bude panežek zápas. [3] Rychle za pukem.

PlayStation
Magazine

Hra působí velice familiárním dojmem, rozhodně zůstává na poli hokejových simulátorů jasnou jedničkou. Je trochu promyšlenější a je zde více hokejové tvrdosti. Co víc si můžete přát?

8
Z DESETI



[1] „Jsou za tebou, milý Abe.“ Abe má opět za úkol osvobodit své soudruhy z otrockého zajetí. **[2]** Abe se může přemísťovat v prostoru použitím těchto hran. **[3]** Stejně jako ve skutečném životě by i zde měl být vydan úplný zákaz dotěrných zelených nesmyslů. **[4]** Hlídací mechanismus, který se vznáší pod stropem místnosti, vám nedovolí zpívat. **[5]** Spící Slipy neruší.



Abe's Exoddus

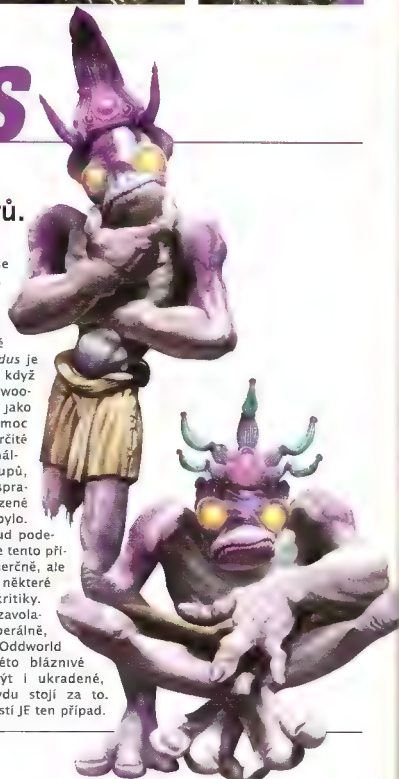
Zase Abe? Už mi z toho hrabe! Tentokrát se se svými druhy vydává na dlouhou cestu biblických rozměrů.

Ještě si dobře pamatuji jak jsem zhruba před rokem konečně odhodil joystick do dál, všichni jsem radostný gamesnický vršek, setřel pár krůpějí potu z čela, zavřel oči a zavrčel „Konečně-jsem to dohrál, vrrr...“ Ano, bylo to tak. Poslední Mudokon byl zachráněn a Abe byl vítězně teleportován z hořící glukokonské továrny na maso. Vivat! Vyhráli! Zme budeme pít!vat!

Ale pech je pech, a tak jsou tu zli Glukkonci zas a jsou ještě zlobnější a prohnanější než kdy jindy, takže nezbyvá než nepříteli na rande s roztočenou romantickou blondýnkou, popadnout zase joystick a pařit Abeho až do úplného zblbnu tí. Příběh se má tak, že Glukkonci zase vymysleli něco hnusného na

Mudokony - tentokrát se rozhodli, že budou, a teď se držte, tčtít kosti mudokonských předků, aby z nich mohli vařit správně řízlé pivol Abe's Exoddus je typický druhý díl jako když vyšije - po vzoru Hollywoodu je prakticky stejný jako díl minulý (aby se moc neriskovalo) a nese určité nesmělé prvky originálních nápadů a postupů, které mají opatrně ospravedňovat peníze vyhozené za něco, co tu již bylo.

A i když to zní poněkud podezřele, tak ano, někdy se tento přístup vyplácí nejen komerčně, ale setkává se i s přízní některé liberálně smýšlející kritiky. A já, zrovna jako na zavolanou, smýšlím dosti liberálně, a tak mi komerční tahy Oddworld Inhabitants, autorů této bláznivé hopsajdy, dokážou být i ukradené, pokud výsledek opravdu stojí za to. A Abe's Exoddus našťáště JE ten případ.



[1] Abe se nachází v zóně slepých Muddoků. **[2]** Naří! Naří! Naří!





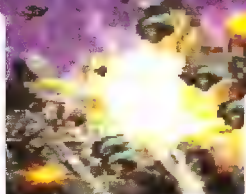
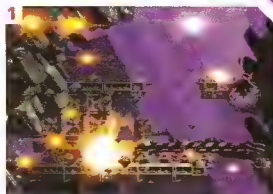
■ VÝROBCE: Oddworld Inhabitants ■ DISTRIBUTOR: GT Interactive

■ DATUM VYDÁNÍ: listopad ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: žádné

■ STYL: 2D plošinovka

[1] Můžete házet kameny na tikající bomby, a způsobit tak explozi.

[2] No, ale dejte si přitom bacha. [3] Příklad bizarní a velmi originální architektury v herních prostorech hry. [4] I když se jedná o striktní 2D grafiku, design pozadí poskytuje obrazu iluzorní hloubku. [5] „Pomoz nám Abe, jsi naše jediná naděje...“ jsi myslí si asi mudokonští otroci. [6] Cvak!

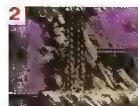


KONSTRUKTIVNÍ DIALOG



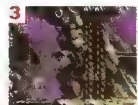
1 Zde je dilema: jediný způsob, jak překonat Sliga v dolní části obrazovky, je zaskáknout kruhem,

který má Abe po své pravici. To by způsobilo posun smrtícího vozíku od stropu směrem dolů a následnou proměnu nepřítele v proteinyový džus. Ale ouha! Jeden Mudokon je bohužel ve Sligově palběné líně.



2 Když Slig opustí na chvíli obrazovku, sjedte vytažením k dolní plošině a řekněte „Hi!“ obrovskému zmáčkone-

to L1 + Trojúhelník. Tím si vás všimne.



3 Pak mu řekněte „Follow me“ zmáčknete L1 + Čtvereček. Jestliže má dobrou náladu, uposlechně a bude vás následovat.



4 Nyní rychle vyjděte vytažením nahoru, než se Slig stihne vrátit z obědžky. Pokud nebudete dost

rychlí, přeruší vaši přátelskou konverzaci dávkou se samopalou.



5 Připravte se pod kruhem a vyčkejte okamžiku, kdy se hloupý Slig octne přímo pod sochou smrti. Čas to jen trpělivost...



6 ...a už tam je. Teď rychle zašláhněte!



7 Plosk! Můžete se spokojeně podívat na své dílo: kusy masa ze Sligova těla se rozletí všemi směry. Podívalo se vám zachránit kamaráda z otroctví.

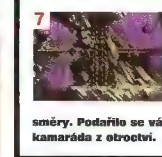
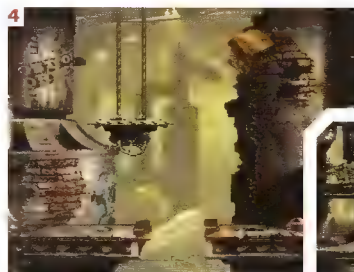
Pokud by tomu tak nebylo, jistě byste tuto recenzi neviděli roztaženou přes tři strany, ale krčila by se někde vzadu v magazínu a bála by se vystrčit nos.

Některé věci prostě nikdy neberou konce. Po skončení prvního *Abeho* člověk snad přisahal, že se už žádná další smrtící kombinace plošiněk, pák a hřídkujících Sligů nedá vymyslet. Přisahal by, že na něj už žádný trik v *Abeho* dobrodružstvích neplatí, že všechno zkoušíme okem jen tak přelétne a veškeré nástrahy proběhnou na první pokus. Jaká je to pak rána do zubů, když klivopřísežník zjistí, že na první pokus nedokáže proběhnout ani první úroveň *Abe's Exodusa*. A co víc nedáří se mu to nejen se zavazán-

ma očima, ale i s očima doširoka otevřenými. Nedaří se to ani když položí joystick, zavře oči a počítá do pěti. M-M. Jediná možnost je dostávat se do hry znova, znova se učit novým pravidlům a trikům a osvojovat si teď již složitější *Abeho*

jazyk a celou dobu žasnout nad tím, jak ze stejných ingrediencí dokázali autoři vyvařit úplně novou polévku s novým aroma a s novou příchutí.

Už jsem skoro zapomněl, jak je to fajn, když Abe na někoho nebo na něco vyzraje vedeným udatně zpoceným PSXáckým jopypadem. V tomto druhém pokračování je všechno o tolik komplikovanější, že se radost z vyzrání na um autorů ještě násobí. Tak například k přátelským Mudokonům už se nepromlouvá jen základními příkazy AHOJ, POJĎ, STŮJ a tak, ale můžete (musíte) se například naučit zastavovat přivaly jejich smíchu pořádnou fackou. Nebo naopak utišit jejich nařikání pohlažením. Někdy jim musíte naznačit, že mají jít po špičkách, jindy jich zase několik najednou musí udeřít v jediný okamžik určitou věc. Některí Mudokoni mají zašité oči,



POHRÁVÁNÍ SI S NEPŘÍTELEM

Každý ze záporníků ve hře má určitý způsob chování a pohybu. Když je budete dostatečně dlouho sledovat, naučíte se využívat jejich opakující se stupnidní reakce ku svému prospěchu.



1 V této situaci jediný způsob, jak se dostat dál, je zbláznit se těch sligů na horní plošné jít jim po kejháku. Jenže bohůž není možné postavit se před ně a vyzvat je na pěstní souboj. Sežrali by vás zařiva.



2 Takže, musíte se rozbehnout směrem ke kraji obrazovky, tam udělat rychle čelem vzad a uhnout zase zpět, seč vám síly stačí.



3 Slogové, v souladu se svým prudším naturelem, seškrábi dolů a pustí se okamžitě za vámi.



4 Uhněte na předech obrazovky, kterou už znáte a kde se nachází užitečné vypadařící páka a několik podezřelých cívek na stropě a na podlaže.

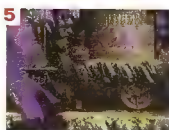
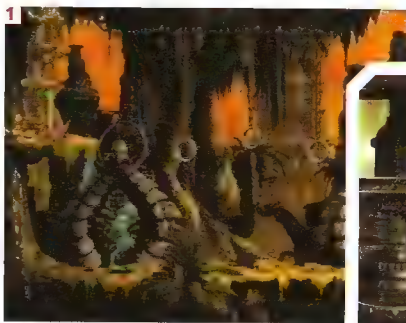


5 Až se octnou ty bestie s pánu u huby v prostoru cívek, zatáhnete za páku a pocuchejte jim řazou.



6 Nějak jim zhubuň šlebe na psychu, nemyslíte?

1) Obvyklý trlo povstá se na krah, a otevrou se vám dveře.
2) Zarazení přel... to bolí! 3) Kamora se přizpůsobí situaci ve hře.
4) Plym pocházející z Abeho zářivého traktu pluje pod jeho mentální kontrolou směrem k minám. 5) Slogové-zabijáci. 6) „Aut“



takže klidně sejdou ze skály netušíc jámu lvouu, a vy se musíte naučit zvládat i tyto slepé chuděky. To vše a víc je tu nové. A pak že se už něco nic vymyslet. Zachraňování Mudokonů tvoří, stejně jako minule, podstatnou část hry a k tomu, abyste Abe's Exoddus dohráli do šťastného konce, jich opět budete muset zachránit minimálně polovinu.

Kromě běžných Sligů, Slogů, T'rangů a další známé havěti se zvířetník ještě dále doplňuje o Fleechy, žravou to věc visící ze stropu pohlcující předměty a bytosti pohyblující se 'někde pod ní', Slurgy - nevinné mouchy červíky, kteří rostou a rostou až nakonec udělají 'CHRAMST' a konečně o Sloggy - malíčká štěňátka schopná napáchat větší škodu než pouhé natržené kalhoty. Každá z těchto nových mršek má své pevné zásady, kterých se rychle naučíte využívat ve svůj prospěch. Je mi trochu líto, že ze všech těch slibů hromady nových potvor, kterými GT Interactive ohromovalo čumily na internetu, zůstalo nakonec pouze u tří nepříliš povedených

zrůdiček, ale co se dá dělat - Vánoce jsou Vánoce a nestihnout vydat pokračování něčeho tak velkého, jako je Abe's Odyssey, by bylo více než rouhavé, a to tím víc, že se všechny hry v poslední době přesunuly do 3D nebo alespoň pseudo 3D a Abe z tohoto hlediska poněkud zastarává, i když samozřejmě zůstává s pohledem zábavnější a lepší hrou nežli mnohé technologicky zajímavější záležitosti.

KROMĚ BĚŽNÝCH SLIGŮ, SLOGŮ, T'RANDŮ A DALŠÍ NÁM ZNÁMÉ HAVĚTI SE ZVÍŘETNÍK JEŠTĚ DÁLE DOPLŇUJE O FLEECHY.

Jak vidno z popsání věcí, určitá snaha o zpestření zde je a rozhodně není marná. Kromě zmíněného rozšíření mudokonského jazyka o další emoce a tří vyjmenovaných nových potvorných „druhů“ je tu ještě možnost jízdy v jakési kulaté krychli (heh!) a ke konci hry prazvláštní schopnost Abeho zabíjet protivníky svými na dárku řízenými větrli Teď se vám asi protočila levá oční panenka, ale nekejte se - je to dosti běžná reakce na něco děsné, až neblaze divného, a Abeho příběhy jsou, jak už většina z vás zřejmě ví, divnými věcmi přímo nadíté.

Závěrečnou otázkou, zda koupit, či nikoli, zodpovím jednoduše: Určitě ano, Abe's Exoddus za jednu promrhávanou blondýnku a lehký stav vaší peněženky určitě stojí.

Andrej Anastasov

Alternativy...

Abe's Odyssey	9/10
Pendemonium	9/10
Abe's Exoddus	8/10
Castles	7/10
Cross Breed	8/10

VERDIKT

- GRAFIKA: Na vysoké úrovni, avšak příliš podobná prvnímu dílu. 8
- HRATELNOST: Absolutně čistý destilát hrátelnosti, zábava jako řemen. 8
- ŽIVOTNOST: Nekonečná jako svíce života baobabu, nakupte si zásoby. 8

■ VÝROBCE:

Xoom ■ DISTRIBUTOR:

Sony

■ DATUM VYDÁNÍ:

listopad

■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:

žádné

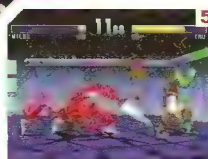
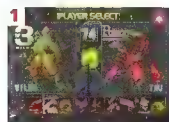
■ STYL:

3D bojovka



PlayStation

[1] Vyberte si vlastního robůčka. [2] A kdo račte bojovat? [3] Zkuste ve třech rozměrech. [4] Na robota docela atletický výkon. [5] Pavouci... a štipajl. [6] Na Tekkena to ani nemá, nemyslíte?



Zero Divide 2

První verze hry *Zero Divide* jen stěží někoho rozhicovala. Takže jakou šanci má verze druhá? Prakticky nulovou...

Kolik vysavačů již zašlo potupnou smrtí, když se zadusily pohozenou kopií *Transformera* nebo *Zoida*? Kolik rodičů již se zoufalstvím přihlíželo, jak jejich potomci inscenují rádobu-bitvu, která vzdáleně připomíná souboj, ale mnohem blíže má k pustému vandalství? *Zero Divide 2* by chtěla být hrou, která přitáhne každého muže narozeného za posledních 30 let. Jsou v ní roboti. A bojují spolu. Tudiž je to bomba, není-liž pravda?

Není. Přitom *Zero Divide 2* neshazuje ani tolik to, co dělá, nýbrž to, co již udělali její slavnější současníci. A udělali to mnohem lépe. Ty nejdůležitější aspekty bojových her často bývají těmi nejméně hmatatelnými, například pocit hmotnosti a síly jednotlivých úderů (*Tekken 3*) nebo vyvážení atributů postav (*Street Fighter*, *Alpha 2*). A co teprve charakterizace, kouzlo designu, aby hráčům nebylo jedno, hrají-li v té či oné roli? *Zero Divide* selhává ve všech třech aspektech.

Vezměme například souboj mezi Lo, robotem na způsob kočkovité šelmy, a Tau, obrovským mechanickým pavoukem. A teď, kdyby šlo o žánr, kde jste nuceni věřit, že školáčka vykryje úder obra pouhým nastavením ruky, pak by bylo vše v pořádku a nebylo by zde nic rušivě směšného. Problém je jinde: Lo má velice krátké paže, takže se mu zachytí pavoukovy nohy, nicméně její zásah sva-

způsobí stejnou újmu nezávisle na tom, kam se trefí. Jistě uznáte, že takové bitvy člověka rozhodně nepřesvědčí.

Hlavním rysem této hry, stejně jako jejího předchůdce, je to, že zásahy vizuálně poškozují bojovníky, takže když budete urputně bojovat, na konci vypadají bojovníci skutečně zubožele a je na nich vidět, že bojovali. To je dobrý kosmetický rys, který je pro *Zero Divide* charakteristický, bohužel tu však na žádný další originální prvek nenarazíte.

Na hře vás stěží něco zaujme, neboť i samotná prezentace působí důvěrně známým dojmem. Snad by člověka ani nepřekvapilo, kdyby se dozvěděl, že autoři hry pracují na vedlejší úvaze pro Namco. Pohybové sekvence, dokonce i způsob, jakým se roboti likvidují - to vše zaznívá až nepřijemně tekkenovskými tóny. A to rozhodně není dobré. Totiž tím, že takto složili hold namcovské klasice, autoři jenom zvýraznili nedostatky svého vlastního produktu.

Navíc hře ani nepomůže „syntácký“ popový soundtrack a stěží zachytitelná introsekvence, takže celkově lze říci, že tato hra je poměrně nešťastná záležitost. V žádném případě to není úplně nemožná hra, ale chybí jí nápad, vše je příliš mechanické a navíc příliš okatě nadobuduje *Tekkena*.

James Price

Alternativy...

<i>Tekken 3</i>	10/10
<i>Tekken 2</i>	10/10
<i>Zero Divide</i>	7/10
<i>Zero Divide 2</i>	5/10

Official Sony
PlayStation
Magazin

VERDIKT

■ GRAFIKA:

Čistá, přesná, ale bez nápadu. 6

■ HRATELNOST:

Obvyklá, v nepříliš zajímavém kontextu. 5

■ ŽIVOTNOST

Modré bojovníky, ale to je teď skoro všude. 5

Vskutku průměrná, vcelku nezajímavá bojovka. Profesionálně dobře odvedená práce, ale čekali jsme trochu více citu a vyváženosti.

5
Z DESETI

Official Sony PlayStation Magazin

65
LEČE

(1-2) Detailnost grafiky je velmi vysoká, ale *Moto Racer 2* je tak rychlý, že si to začnete uvědomovat až při opakovaném hraní. (3-5) Stejně jako motorky jsou různé i perspektivy.



Moto Racer 2

Delphine se vrací do světa dvoukolových mašin *Moto Racer* - ale je to krok kupředu,

v pokračování skvělé hry nebo zpátky?

Závodní hra je jedním z nejpopulárnějších žánrů na PlayStation a v současnosti jsou k dostání tucty her a skoro každý měsíc vycházejí další a další. Ať už se chcete kochat po kopcovitých tratích v rallye, pálit gumy v závodech formule jedna nebo dokonce se postarat o destruktivní karambolech, jsou fanouškové PlayStationu velmi dobře zásobováni s jedinou významnou výjimkou. Z nějakého důvodu je jen málo motorkových her.

Dosud byla jednou z těch pár her, které nabízely motorky, úžasné zábavná *Moto Racer* od Delphine (8/10). První bojem z nového graficky nabýlkaného pokračování nezklame. *Moto Racer 2* obsahuje jak silniční tratě pro super třídu, tak okruhy pro terénní závodění a v každé kategorii je k dispozici osm motorek. Je tu 30 nových okruhů v pěti různých oblastech světa, několik šampionátů, které je třeba vyhrát, režim pro dva hráče s rozdělenou obrazovkou a dokonce 3D editor tratí.

Hra jako celek působí dobře. Obrazovky s menu jsou atraktivní a jednoduché a závody se pyšní stejně intuitivní a přitom návykovou hratelností jako originál. Nejpůsobivějším jevem v *Moto Racer 2* je skvělá rych-

lost, kterou obraz prostředí ubíhá kolem vaší polygonové motorky, zvláště při silničních závodech. Jen málo her nabízí tak přesvědčivý dojem ze šílené jízdy, a teprve teď si možná uvědomíte, jací blázní musí být skuteční závodníci.

Všechna tato úžasná rychlost však je na úkor plynulosti. To neznámá, že je *Moto Racer 2* trhavá hra, není jen tak plynulá, jak by mohla být. Je to jedna z věcí, kterých si při letmém seznámení sotva všimnete. Ale když ji pak chvíli hrajete, budete si plně uvědomovat třeba takovou nepřijemnost, že když se řítíte k úzké zatáčce rychlostí 200km/h, postříčí vás každý frame o příšerný kus dopředu. Propásnete-li zlomek sekundy pro přibrzdění nebo zatočení, je



(1) Můžete předvádět parádky a frajeřiny. (2) Vyhrát je těžké v jakémkoliv obtížnosti.

NEJPŮSOBIVĚJŠÍM JEVEM JE ŠÍLENÁ RYCHLOST, PŘI KTERÉ OBRAZ PROSTŘEDÍ UBÍHÁ KOLEM VAŠÍ POLYGONOVÉ MOTORKY.



Pro vyzkoušení je tu více než 30 okruhů a osm motorek.



VÝROBCE:

Delphine

DISTRIBUTOR:

Electronic Arts

DATUM VYDÁNÍ:

listopad

VĚKOVÉ OMEZENÍ:

žádné

STYL:

závodů motorek



Moto Racer 2 bohužel patří mezi ty hry, které při hře nevypadají tak dobře jako na obrázku.

v dalšíh framu většinou už příliš pozdě.

To by samo o sobě nemusel být až takový problém, ale připojují se i nedostatky v jiných složkách hry. Zaprvé, motorky počítače jsou velmi, velmi dobré, snad nikdy nechybují a po celou dobu udržují velice svižné tempo. Přidejte si k tomu velmi krátké závody (většinou tři až čtyři malá kola), a zjistíte, že to není nic příjemného. Navíc, nejenže se až příliš snadno nabouráte, ale kvůli jedinému šokbrtnutí o kraj obrubníku můžete často prohrát celý závod, protože nemáte dost času to dohnat. Konečným výsledkem je hra, která je nebezpečně frustrující.

HRA JE NEBEZPEČNĚ FRUSTRUJÍCÍ PRO KAŽDÉHO, KDO NENÍ NADÁN BLESKOVÝMI REFLEXY A PEKELNOU SCHOPNOSTÍ SOUSTŘEDIT SE.

pro každého, kdo není nadán bleskovými reflexy a pekelnou schopností soustředit se.

Náštesti vám editor trati umožňuje sestavit si delší závody (jak co se týče délky okruhu, tak počtu kol závodu). Ale, upřímně řečeno, pomýšlení na to, že si budete muset vytvořit celou sérii závodů sami, je docela mrzuté, zvláště když by se spouště problémů mohlo zabránit prostým prodloužením tras a malinko menší dokonalostí počítačových závodníků. Přesto není *Moto Racer 2* špatná hra, jak by se z dosavadního textu této recenze mohlo zdát, i tak škýtá dostatečnou zábavu: v pomalejších závodech terénních motorek a když s kamarády hrajete v režimu s rozdělenou obrazovkou. Hra ovšem nedosáhla takové úrovně jako originál. To je trochu smutná skutečnost.

Andy Butcher



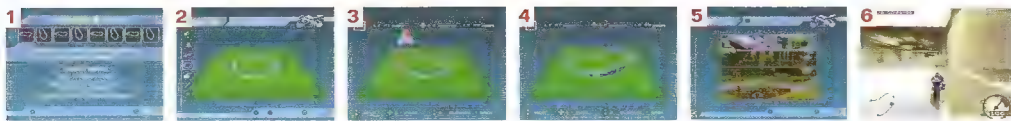
Terénní motorky jsou díky nižší rychlosti zábavnější.

Alternativy...

Moto Racer	8/10
Moto Racer 2	7/10
Road Rash	7/10
VMA Racing	3/10

TRAŤ NA PŘÁNÍ

Jednou z nejlepších částí *Moto Raceru 2* je editor nových tratí, který vám umožňuje vytvořit si téměř jakýkoliv okruh, po němž vaše srdce (nebo ďábelská představivost) prahne a dokonce je spojit do tradičního šampionátu. Kdyby jen byly standardní závody lepší.



[1] Můžete upravovat už existující okruhy nebo... [2-4] vytvářet nové, což je snadné a zábavné, pak... [5] vyberete styl prostředí a... [6] otestujete svůj výtvor.

PlayStation
Magazine

VERDIKT

■ GRAFIKA

Podivuhodně rychlá, ale ne dostatečně plynulá. 7

■ HRATELNOST

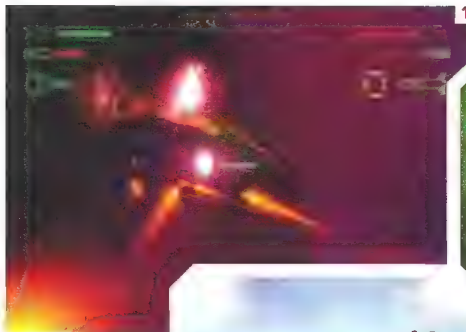
Jednoduchá a zábavná, ale nikoli bez chyb. 7

■ ŽIVOTNOST

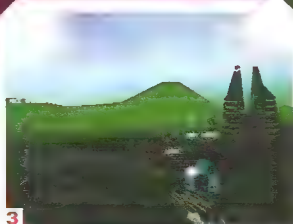
Spousta závodů plus editor tratí. 7

Nechejme už těch zbytečných malicherností a mrzutostí. *Moto Racer 2* je dobrá, bohužel však ne úplně skvělá motorková závodní hra.

7
Z DESETI



1 [1] Kromě obyčejných nepřátelských bitevních lodí je zde ještě *League Ace*, které vám má pořádně znepríjemnit život. Ale můžete se s ní vypořádat po svém. (2-3) Jedny z nejzajímavějších úrovní se odehrávají přímo na nových planetách, kde se utkáváte s tímto obrovským robotem.



Colony Wars – Vengeance



Původní verze budila dojem propásluté příležitosti, otázka tedy zní, zda se to lidem od Psygnosis u druhého dílu podařilo napravit.

Původní verze *Colony Wars* (7/10) měla potenciál - vedle skvělé *G-Police* (9/10) - stát se jednou z nejlepších trojrozměrných stříleček pro PlayStation. Stejně jako *G-Police* její prezentace překonala dokonce i ty super-skvělé úrovně, jimiž se Psygnosis proslavili od doby *Wipeout* (8/10). Z grafiky doslova přecházel zrak, hra byla plná skvělých nápadů, které byly stejně skvěle provedeny. Bohužel, narodil od *G-Police*, tyto dokonale momenty nějak nedržely při sobě, a celá věc tak skončila velice smutně, jako další promarněná příležitost.

Nyní, téměř o rok později, se Psygnosis vrací na scénu s dlouho očekávaným druhým dílem, který nejenom že řeší problémy verze původní, ale také přináší mnoho nových zdokonalení a vlastní nové prvky. Výsledek? Jedna z nejlepších vesmírných bojových her pro PlayStation.

První chytrou věcí je zápletka, která téměř doslova obrací témata původní hry. V *Colony Wars* se málo počet

né síly Ligy svobodných světů vzbouřily proti tyranské vládě říše, která měla svou základnu na Zemi. Vy jste v této hře hráli roli právě vyškoleného pilota a vaším úkolem bylo podniknout celou řadu nebezpečných misí proti císařskému námořnictvu a eventuálně přispět ke konečnému vítězství Ligy ve válce, čímž by se zacelila hyperprostorová brána ve sluneční soustavě.

Vengeance se odehrává o několik let později. Liga uzavřela bránu a odřízla celou soustavu od zbytku galaxie. Bez přístupu ke zdrojům, které poskytují kolonie, se staré, přelidněné planety sluneční soustavy nedokážou

GRAFICKÁ STRÁNKÁ HRY NEJENŽE SE VYROVNÁ, ALE ČASTO DOKONCE PŘEKONÁ SKVĚLOU GRAFIKU ORIGINÁLU.



■ VÝROBCE:

Psygnosis

■ DISTRIBUTOR:

Psygnosis

■ DATUM VYDÁNÍ:

listopad

■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:

žádné

■ STYL:

3D vesmírná střílečka



[1-3] Tyto informace vám sdělují detaily o misích, které vás čekají, ale nicméně musíte svůj plán pružně měnit v závislosti na okolnostech. [4] Liga má mnoho tajných lodí...

CÍTÍTE, JAKO BYSTE V BOJOVÝCH STÍHAČKÁCH SKUTEČNĚ LETĚLI, COŽ JE PRVEK, KTERÝ TUTO HRU ODLÍŠUJE OD OSTATNÍCH VESMÍRNÝCH STŘÍLEČEK.

zásobovat potravinami a miliardy lidí začínají hladovět. Hroutí se poslední zbytky impériální vlády a obyvatelstvo země se rozčleňuje na kmeny - nastává vláda chaosu a příchod nového temného věku se zdá nevyhnutelný.

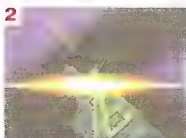
Avšak tu se objeví nový vůdce. Je znám pod jménem Kron a tato mocná, avšak záhadná postava začne pod svým velením sjednocovat znesvářené kmeny a stavět na ruinách starého impéria nové. Téměř se mu podaří konsolidovat svou vládu a vynaleze způsob, jak znovu otevřít ucpanou bránu a své nové impérium opět dovést ke hvězdám. Právě se tedy chystá další mezihvězdná válka, Lize se chce pomstít především nově vybudované námořnictvo. A vy jste opět čerstvě vyškoleným pilotem, nicméně tentokrát bojujete za stranu říše.

Základní struktura hry, zcela ve shodě s očekáváním, zůstala beze změn. Coby pilot námořnictva jménem Mertens musíte podniknout několik velmi důležitých misí, z nichž každá je klíčovým krokem v Kronově plánu na porážku Ligy a opětovné ustavení impéria coby hlavní mocnosti v galaxii. Stejně jako původní verze *Vengeance* je založena na struktuře dynamické kampaně, kde v každé misi jste buď úspěšní, nebo neúspěšní, přičemž výsledek této mise ovlivňuje další vývoj příběhu. Ten se odvíjí skrze řadu videosekvencí, které se objevují v klíčovém bodech. Budete-li stále úspěšní, říše postupně poráží dominantní síly Ligy, nebudete-li, pak to začne být

s Kronem špatné, začne vás nutit ke stále zoufalejším mším, až nakonec Liga oslaví svůj další triumf.

Ovládání, zbraně a lodě jsou rovněž velmi podobné původní verzi. Cítíte, jako byste v bojových stíhačkách opravdu letěli, což je prvek, který tuto hru odlišuje od ostatních vesmírných bojovek. Vydáte-li se nějakým směrem, vaše loď se bude v tomto směru pohybovat setrvačností ještě nějaký ten okamžik. Možná vám chvilku bude trvat, než si na toto ovládání zvyknete, ale jakmile se vám to podaří, můžete dělat neomezené manévry: letět po boku nepřátelského křižníku, poté se otočit k němu čelem a zlikvidovat ho laserovými děly.

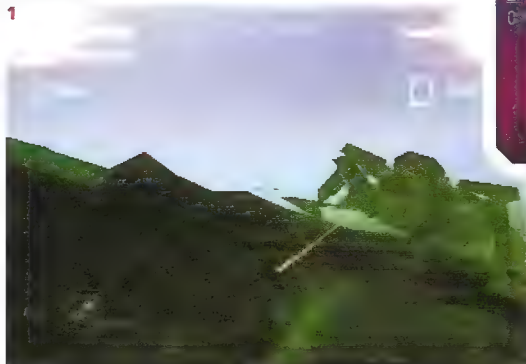
Dle očekávání, prezentace působí ještě lepším dojmem než v případě původní verze, přičemž velice zdařilým způsobem využívá velké rozlišovací schopnosti, kterou PlayStation umožňuje. Podobně grafická stránka hry nejenže se vyrovná, ale často dokonce překoná skvělou grafiku originálu. Vše je nádherně jasné, elegantní a ostré, nejsou



[1-2] Žhavé asteroidy jsou pouze jednou z mnoha nekonvenčních zbraní, které budete používat. [3] Liga má různé lodě - od malých až po neskutečně monstra. [4] Zábavné jsou i obyčejné boje, hlavně díky grafice.



(1) Další snímek robo-pavouka. (2) Dejte jim to sežrát... (3) Na rozdíl od původní verze jsou zde vaše úkoly naprosto jasné.



VENGEANCE ŘEŠÍ PROBLÉMY VZNIKLE SE STRUKTUROU MISÍ, ALE NEJENOM TO. CELOU TUTO STRUKTURU TOTIŽ VELICE VÝZNAMNĚ ZDOKONALUJE.

alizována na čtyři základní aspekty - rychlost, odolnost proti ohni, silný pancíř a manévrovatelnost. Dokončíte-li úspěšně misi, získáte další technický prvek, jímž lze každý z těchto atributů posunovat o úroveň výše, což vám umožňuje během války své lodi neustále zdokonalovat.

Nicméně jsou zde i problémy. Tím hlavním je obrovská náročnost, hra vyžaduje jak skvělé ovládání, tak rychlé myšlení a rozhodování. Zatímco obtížnost je do značné míry záležitostí osobního vkusu a také zkušenosti, je zde několik méně diskutabilních much. Trojrozměrný radarový displej se stále velice špatně sleduje, navíc je nečitelný, takže v jistých situacích na něj vůbec nevidíte. Ačkoli nový zaměřovací systém má být schopen namířit šíp na nejbližšího nepřítele, je často nekonzistentní. Dalším problémem je, že nový systém ukazuje energetické diagramy nepřátel, jak jsou silné jejich štíty, nicméně v případě velkých nepřátelských plavidel žádné podobné ukazatele neexistují, takže nevidíte, nakolik jste je poškodili.

I přes tyto malé problémy zůstává *Colony Wars - Vengeance* skvělou hrou a poskytuje téměř vše, co původní verze jen slibovala, ale nesplnila, navíc mnohem více. Pokud byl originál obdivným mistrovským kusem, pak toto je jednoduše mistrovské dílo a jedna z nejúchvatnějších a nejzábavnějších her, které se letos na trhu objevily. Vítejte doporučujeme, tedy pokud vám nevadí ta obtížnost.

Andy Butcher

Alternativy...

<i>Vengeance</i>	8/10
<i>G-Police</i>	8/10
<i>Wing Commander IV</i>	8/10
<i>Colony Wars</i>	7/10

zde žádná zpomalení, přičemž je naprosto jedno, kolik se toho na obrazovce zrovna odehrává.

Vengeance řeší problémy vzniklé se strukturou misí, ale nejenom to. Celou tuto strukturu totiž velice významně zdokonaluje. Na rozdíl od originálu je zde naprosto jasné, jakých cílů máte v této misi dosáhnout, a pokud se vám to náhodou nepodaří, dozvíte se z informací také proč. Téměř vždy před vámi stojí několik úkolů a někdy je třeba postupovat velice přesně podle instrukcí, jindy se zase musíte přizpůsobovat okolnostem, které se pochopitelně v průběhu mise mění (viz rámeček *Reflexy nestačí...*). Jen málokdy se stane, že musíte kolem sebe střílet jako šílenec, což poněkud rušilo v původní verzi, a dokonce zde najdete několik misí, které se odehrávají na planetách jako takových.

Kromě toho všeho je zde několik zcela nových prvků, z nichž ten nejvýznamnější je nakupování lodí. Jak postupujete ve hře, můžete si postupně kupovat nové lodě, stejně jako tomu bylo v *Colony Wars*, ale zde, ve *Vengeance*, máte téměř vždy možnost se rozhodnout, jakou loď si vezmete pro jakou misi. Navíc každá loď může být speci-



REFLEXY NESTAČÍ...

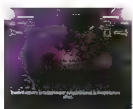
Jednou z nejlepších věcí týkajících se *Colony Wars - Vengeance* je složitý design misí, který častokrát pěkně procvičí vaše mozkové buňky, stejně jako prst na spoušti. Například v této jednoduché misi musíte vymyslet, jak zničit těžařskou základnu Ligy, která je podle všeho imunní vůči vašim zbraním.



Pokyny jsou jasné: zničit.



Ale ukazuje se, že je imunní vůči laserům.



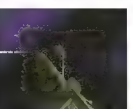
Zatímco se potýkáte s protivníky...



...musíte zahřívát asteroidy.



Ty poté nasměrovat do kolize.



Udělat to několikrát za sebou...



...a těžařská základna už není.

VERDIKT

■ GRAFIKA.

Náhled, skvělá s vysokým stupněm rozlišení. 9

■ HRATELNOST.

Perfektně vyvážená a úchvatná, ale nikoli snadná. 9

■ ŽIVOTNOST.

Spousta misí v dlouhotrvajícím konfliktu. 8

Nejlepší vesmírná střílečka, která je k mání pro PlayStation. Náročná, nicméně úchvatná - opravdu to není hračka, berte to jako varování i doporučení...

9
z deseti



NASCAR '99

Odložte *Gran Turismo*, přichází *NASCAR*.

Anebo raději ještě ne, může se totiž ukázat, že...



Tak to vypadá v režimu pro dva hráče. Bohužel naprosto nezáživné.

Je jedna taková garáž. Na jedné straně parkuje *Gran Turismo*, nalesněné až přechází zrak. A na druhé straně stojí *NASCAR*. Nárazník má z poloviny utřený, výfuk leží na zemi a zrcátko je rozbité na drobnou mozaiku. Není těžké rozhodnout, které z těchto aut působí přitažlivějším dojmem.

NASCAR - to je to, co dělá Tom Cruise v *Bouřlivých dnech*: bouráčky, smyky, promyšlená šoféřská taktika. Slavná jména z historie automobilového sportu - Davey Allison, Alan Kulwicki a hmm... Dick Trickle - tu se závisť sledují, jak mistrovsky projíždíte tu táhlou zatáčku. No, tedy vlastně ne. Nic z toho není pravda, až na tu zatáčku. Celé je to vlastně nuda.

V této hře jde o dvě věci: přijet první do cíle. A přejít cílovou čáru tak, aby vám zbývala co největší část vašeho vozu. Předjíždět a bourat do jiných aut by mohla být docela zábava, když si to představíte, ale jak to tak vypadá, fantazie autorů hry je mnohem slabší než ta vaše. I přes přítomnost 24 strojů, 37 řidičů a 17 okruhů je hra příliš jed notvárná. Ne že by zde nebyly různé volby - vybírat můžete do omrzení - ale všechny okruhy si jsou velice podobné.

Sem tam narazíte na nějaké překvapení, které má otestovat, jak rychle dokážete brzdit, ale většinou jde pouze o to, zběsile mačkat X, aby auto šlapalo rychleji, a pak nějaké to točení volantem, doleva, doprava... prostě rutina. Stejně to nakonec napálíte do zdi, tak co. Pociť ze hry tak trochu připomíná první automobilové simulátory, není zde vůbec žádné zdání rychlosti, a tudíž ani žádné vzrušení. Pouze kroužení kolem dokola na dlouhých okruzích.

Technicky je hra na slušné úrovni (až na hrozný pohled z auta, kde vaše ruce vypadají jako vyřezané ze dřeva), ale tak jako tak to je velmi průměrná hra. Pokud existuje nějaký náznak zajímavé myšlenky, okamžitě je udušen nudným vzhledem trati. Máme hru k něčemu přirovnat? Tak třeba krahle auto čekající na dálnici na pomoc žlutých andělů.

Tim Weaver

[1] Sears Point - nepo-
chybně nejlepší okruh
v celé hře... [2] ...ale
i ten má své obrovské
vady. [3] Vaše auto oví-
dá čtveřek vyřezaný ze
dřeva.

Alternativy...

<i>Gran Turismo</i>	10/10
<i>Rage Racer</i>	9/10
<i>Ridge Racer Revolution</i>	9/10
<i>YBCA Touring Car</i>	8/10
<i>Colin McRae Rally</i>	9/10
<i>NASCAR '99</i>	5/10

VERDIKT

- GRAFKA: Celkové dobré. Rozhodně přesná a dobře provedená. **8**
- HRATELNOST: Pomalá, nevzrušující, asi jako vakcína tetanu. **5**
- ŽIVOTNOST: Zmařená nezajímavými okruhy. **5**

V nějakém alternativním vesmíru, kde nelze zatočit jinak než zatáhnutím ruční brzdy, si *NASCAR '99* možná najde své příznivce. U nás je to ale nuda.



■ VÝROBCE:

Cryo

■ DISTRIBUTOR:

Cryo

■ DATUM VYDÁNÍ:

listopad

■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:

žádné

■ STYL:

adventura point'n'click

(1) Trochu zeleně.
(2) Kdyby tak hra byla
tak zajímavá jako tento
obrázek. (3) No, Youy
nikdo není. (4) Přineste
kožené sukno. (5) Starým
se má pomáhat.



Atlantis

„Tam nemůžete,“ říká hlas ve hře, ale rty se pohybují jinak.

Atlantis od Cryo má špatný dabing.

Moby Dick. Leviathan, bludný Holanďán. To jsou obvyklé legendy, o jejichž pravdivosti se nikdo nezajímá - všem je prostě ukradená. Legenda o Atlantidě je v podstatě téhož rázu. Každý ví, o co jde, přesto však většina lidí tuto pověst přehlíží bez zájmu. Vrcholem současněho zájmu, tedy až do této chvíle, mohl být leda umělecký dokument Luca Bessona nazvaný poetický Atlantis.

Cryo se tedy vrací, a právě s hrou jménem Atlantis. No dobře, je to Versailles (PSM 6 5/10), jenom s jinými obrazy. Jde zde o to mluvit, ukazovat a kličkat jopadem, pomalu se pohybovat a nepoužívat žádné zbraně. Bylo by hezké říci, že hra se svými nepochopitelnými stříkačkami naplněnými myšlenkovým mlékem vpučuje do mdzku. Bohužel to říci nelze.

Ve hře vám připadne role Setha, asistenta atlantské královny, která zjevně našla zalíbení v semiových vestičkách. Až se budete chvíli pohybovat po prostředí postrádajícím jakékoliv interaktivní prvky, vstoupíte do jakési místnosti, což odstárte celý děj. Královna byla unesena. Jejím ochránci se do pronásledování únosců zrovna moc nechce, a tak to pochopitelně zůstalo na vás. Takže se do toho pouštíte a zjišťujete, co že přesně se děje. Dosud tedy průměr. Je to stejné jako v případě Versailles: Cryo zpočátku nabídně celkem zajímavý nápad, který však není vůbec dotážen.

Mista, na nichž se odehrává děj, jsou z velké většiny rozlehlá obrazová plátna. Jsou dokonce větší než samotná obrazovka, přičemž byla různě pokroucená, takže když se podívá-

te kolem, máte dojem, že obraz je trojrozměrný. Celkem chytře, navíc tento přístup umožňuje neuvěřitelně zajímavých věcí. Okamžitě tudíž vyvstává otázka, proč se hra těchto nabízených příležitostí nechopí? Vizualní stránka celé věci totiž spíše připomíná scenerii dobrých rallye hry - to znamená takovou, která ujde, když se kolem ní řítíte závrtnými rychlostmi, jenom nesmíte zpomalit, jinak začnou být vidět kazy. Tedy grafika jako z okruhu. Nic moc, navíc je to stále stejné.

Další nepřijemností nastávají, když zjistíte, že hra má příliš málo voleb. První sekce hry - to je doslova bouře nečinnosti: spartánsky zařízené oblasti, kusy dole volby (nalevo, napravo), spousta dveří, na které se pokoušíte zaklepat, ale žádná odpověď. Volby jsou navíc často závrtné. Šlopy vás zavádějí do holých prostor, kde se nic neděje. Člověk by se snad i zasmál, kdyby to tolik nerozčilovalo.

Jedinou spolehlivou taktikou je zkoušet úplně všechno na všechno. Musíte jít do všech míst, zkoušet to ze všech úhlů, mluvit se všemi postavami a prozkoumat všechny možné volby. Pak vše opakujte do té doby, než se vám podaří učinit nějaký pokrok.

To, že se pohybuje rychlostí otřelého hlémýždě, přičemž velice pomalu se hra i nahrává, se jenom přidá k monotónní celku. Atlantis lze doporučit pouze těm nejvášnivějším zbožňovatelům her ve stylu click'n'point. Cryo se tedy podruhé pokusilo dobýt PlayStation adventuru. Bohužel, zdá se, že dobyvatel používá gumové zbraně.

Stephen Pierce



Alternativy...

Broken Sword	8/10
Broken Sword 2	8/10
Disc World	7/10
Atlantis	6/10
Murdering Dragons	6/10



(1) Líbíte se jí. Alespoň to tak vypadá.
(2) Starý, nezajímavý muž. Jeden z mnoha.

VERDIKT

- GRAFIKA Nazajímavá, úplně nezajímavá. Trochu zahrnutá. 9
- HRATELNOST Příliš malá. Tři disky, chcete-li se dobrat konce. 9
- ŽIVOTNOST Hodiny... hmm, čeho vlastně? Asi procházení kolem dokola. 9

PlayStation
Magazin

Další zajímavý nápad od Cryo, který zůstal nevyužit, a vyšel tak naprázdno. Je třeba se snažit ještě víc.

5
Z DESETI

■ VÝROBCE

Accolade

■ DISTRIBUTOR:

Electronic Arts

■ DATUM VYDÁNÍ:

prosinec

■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:

žádné

■ STYLE:

závodní arkáda



PlayTest!

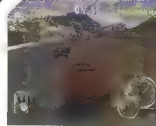
Test Drive 4x4

A co má být toto? Další hra v řadě Test Drive?

Že prý to je už konečně zábava? No, to aby člověk nevycházel z úžasu.



Jak sami vidíte na těchto snímcích, *Test Drive 4x4* není nejnádhernější hrou všech dob. Je ovšem dostatečně rychlá a zábavná.



ně množství skoků, nejrůznějších překážek a zákrut, takže řidiči ani na chvíli nehrozí, že by se mohli začít nudit - nemá to totiž čas. A díky technologii Dual Shock máte možnost si každou tuto zákrutu, každý skok i náraz náležitě vychutnat. Až dorazíte do cíle, budou vás doslova bolet ruce - udržet totiž vše pod kontrolou dá pěknou fušku. Zdá se, že toto je jediný aspekt, v němž hra působí realistickým dojmem.

Bohužel celou věc tak trochu kazí několik nepřijemných problémů. Jedním z nich je neuvěřitelná obtížnost, či spíše nadlidské schopnosti pilotů řízených počítačem. Dokonce i na té nejnedůležitější úrovni nemáte proti nim jednoduše šanci - stále vás bude pronásledovat mučivý pocit, že dokážou ze svých tahů nebo aut vymáknout o hodně více než vy, čímž pak mizí jakékoliv opodstatnění, proč by auta měla být rozdělena do několika tříd v závislosti na jejich nejvyšší dosažitelné rychlosti, zrychlení atd. Je to prostě jedno, protože automat bude vždy rychlejší, a to dokáže pěkně naštvat, když vás neustále předjíždějí vozidla, o nichž víte, že technicky nejsou schopna takovou rychlost vůbec jet a mají být podle všeho pomalejší než vaše. Navíc trať je povětšinou příliš úzká a také poněkud dlouhá - dojet do cíle je někdy přímo obrovskou úlevou. Automatická převodovka má zase problémy s okruhy, které jsou situovány mimo silnice, ve volné přírodě. Tyto závrady hře na puvabu nepřidávají.

Test Drive 4x4 je takovou celkem zábavnou závodní hrou, která však postrádá hloubku a promyšlenost realistických her, jakou je například skvělý *Colin McRay Rally*. A ona na první pohled přitažlivá novost se brzy vytratí.

Andy Butcher



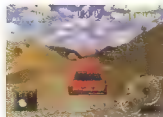
po poněkud překvapivém úspěchu původního *Test Drive: Off Road* se nezdálo být pravděpodobné, že by programátoři u Accolade hodlali pracovat na druhém dílu této hry. A ještě mnohem větším překvapením samozřejmě je, že tento druhý díl, nazvaný *Test Drive: 4x4*, je celkem zábavná hra. Tedy celkem, abyste dobře rozuměli, rozhodně však více než většina předchůdců v řadě *Test Drive*.

Základní myšlenka zůstává stále stejná - máte na výběr několik skutečných vozů s náhonem na čtyři kola, přičemž závody se konají na nejrůznějších tratích po celém světě. Podali-li se vám zvládnout v dostatečně počtu závodů, otevrou se vám dveře do dalších podniků a budete si moci vybírat zejména ze 13 extra vozidel, přičemž téměř všechna jsou vylepšenými verzemi oněch osmi základních a je zde několik zcela nových modelů. Kromě normálního režimu jednoho závodu zde najdete ještě režim typu šampionát (World Tour), kde si musíte auta kupovat a pomalu se propracovávat několika třídami vozů. S každou výhrou narůstá vaše peněžní hotovost, jež vám posléze umožní pořídit si nově a výkonnější mašiny.

Co se samotného hraní týče, působí neočekávaně dobrým dojmem. Ne že by vám snad grafika přímo vyrážela dech, ale je příjemně rychlá a všechny ty různé tahy, džípy a jiné vozy jsou ve skvělém provedení a perfektně se nechají ovládat, což je obrovský pokrok například proti takovému *Test Drive 5*. Nicméně nejlepší částí hry je design jednotlivých tratí a dokonale využití kompatibility s Dual Shockem. Všechny okruhy mají profil horské dráhy - je zde neuvěřitel-



Každý vohld má své jedinečné rysy.



Většina tratí má podzemní úseky.

Alternativy...

V-Rally	8/10
Colin McRay Rally	8/10
Test Drive 4x4	7/10

VERDIKT

■ GRAFKA: Rychlá a zábavná, ale místy trochu nedotažená do detailů. 8

■ HRATELNOST: Také rychlá a zábavná, nicméně často se opakuje. 7

■ ŽIVOTNOST: Hodně okruhů a bonusů. 6

Celkem zábavné závodní mimo silnice, ale někdy vás přivede do stavu naprosté zúfovenosti. Hra může být legrace, ale postrádá hloubku serióznější pojatých závodů.

7

Z DESETI

PlayStation
Magazin

73

Cool Boarders 3

Po velkém úspěchu *Cool Boarders* a *Cool Boarders 2* jsou Sony v situaci, kdy mohou hodně získat, ale i ztratit.



(1) Jízda po trubce není tak těžká, jak by se mohlo zdát. (2) Podívejte. To je paráda.

Tak blízko a přece tak daleko. *Cool Boarders* jsou bezpochyby nejlepší snowboarderskou hrou na PlayStation. Vizuálně se vysmívají svým málo nápaditým konkurentům. S příliš hladkými a přesně definovanými tratěmi jsou bezpochyby mnohem lepší než jejich esteticky nedokonalé napodobeniny. Tato hra se také lépe hraje, obsahuje U-rampy nejlepší ze všech snowboarderských her v jakémkoliv formátu. Téměř každá chvilka této hry je rytmickým potěšením. A *Cool Boarders 3* jsou ze všech dílů úplně nejlepší.

Kde je tedy problém? Proč jen osm z deseti? Ten nespočívá v tom, co vše *Cool Boarders 3* jsou. Například neumí dost rychle nahrát každou trať. To na první pohled není ve ká záhada, ale když se pustíte do turnaje plného relativně krátkých U-ramp, slalomových a sjezdových tratí, může neustálé nahrávání z disku pěkně rozčilovat. Podobně potřebuje nahrát nový stylizovaný start i v případech, kdy opakujete tu samou trať, zavání kombinací blábsi a ignorativ. Proč tu není prostá volba, která se zeptá: Rychlý přístup - ano/ne?

Dalším problémem je příšerně strmá náročnostní křivka hry a to, že při výběru prkna (dost důležité rozhodnutí) v turnaji ještě pořádně nevíte, která trasa bude následovat. Na adresu turnajů poznamenejme, že opomenutí volby res-

SJEZDOVÉ DISCIPLÍNY SE NEPODOBAJÍ MDLÝM A NEZÁJIMNÝM TRATÍM, JAKÉ NABÍZEJÍ OSTATNÍ SNOWBOARDERSKÉ HRY.



(1-3) Bohužel, pokud se vám něco nepodaří, musíte skončit a všechno znovu nahrát.

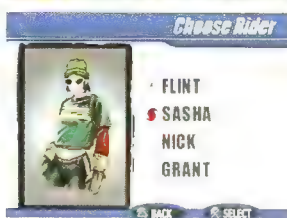


tartu závodu je zosobněním sakramentského nashčívání. Po dokončení každého závodu si můžete uložit svoji pozici, ale nemůžete si prostě zopakovat trať, kterou jste právě prošli. Místo toho si musíte proptřít ukončení a nové nahrání. Proč tak složité?

Nejhorší však je, že U-rampy - klenot na koruně *Cool Boarders 3* - nemají možnost opravdové hry pro dva hráče. Je pochopitelné, že režim pro rozdělenou obrazovku doplňuje dostatečně předvidatelné lineární závodění, jako je sjezd, Boarder X a slalom. A v případě U-

rampy by představa dvou souběžných tratí byla asi nerealistická. Ale proč tu probíhá není alespoň jednoduchá, snadno přístupná bodová tabule - na níž by mohla být vyhodnocena i skupina následně soutěžících jezdců? Nepřítomnost tak základního prvku je politováníhodná. Hanba. Sony.

Samostatně by mohla být každá z těchto výtek označena za relativně bezvýznamnou a dokonce za drobnost, a byla by to i pravda. Ale přítomnost všech dohromady způso-



(1) Trochu křivočivý finiš, ale hody se pečítají. (2) Jeden z mnoha triků. (3) A teď, to je panečku skok. Zaslouží si zatím nejvyšší bodové ohodnocení.



VÝROBCE:

SCEE

DISTRIBUTOR:

SCEE

DATUM VYDÁNÍ:

listopad

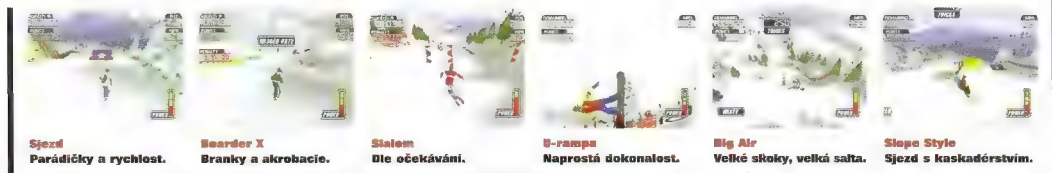
VĚKOVÉ OMEZENÍ:

žádné

STYL:

závodní snowboardů

NUDIT? SE NEBUDETE

Sjezd
Parádičky a rychlost.Boarder X
Branky a akrobacie.Slalom
Dle očekávání.U-rampa
Naprostá dokonalost.Big Air
Velké skoky, velká salta.Slope Style
Sjezd s kaskadérstvem.

(1) Dříve představení s hrozným pádem v závěru. (2) Napínavý závod začíná. (3) Moplá! (4) Vezmu si ho, děkuji.



buje, že je hrani *Cool Boarders 3* o něco méně zábavné, než mohlo být. Je to částečně promarněná příležitost, když je většina hlavních prvků tak dokonalá.

Sjezdové disciplíny - volný styl, Boarder X, slalom a samozřejmě sjezd - se nepodobají mým a nezáživným trátím, jaké nabízejí ostatní snowboarderské hry. A důvod? Každá sjezdovka má dokonalý design. Pokud chcete skotačit, je tu spousta ramp, ze kterých můžete skákat, sjezdovek, které můžete sjíždět, a závějí, kterými můžete projíždět... Jedinými hranicemi pro touhu hráč zaujmout ostatní nebo sami sebe je jejich fantazie a šikovnost. Na druhé straně, pokud toužíte po rychlém závodu

se svislícím okolím, *Cool Boarders 3* vám také vyhoví.

Závody na U-rampě se skoky jsou otázkou triků a dovednosti, a právě díky jejich praktikování začnete oceňovat dokonalost ovládacího systému *Cool Boarders 3*, a to zvlášť, když

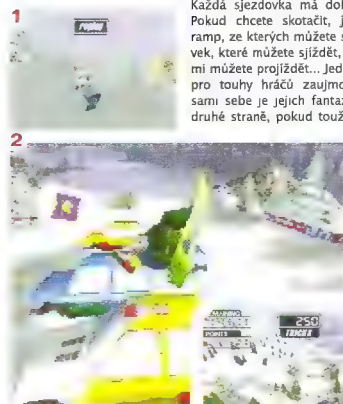


používáte analogický pad. Zpočátku se zdá nepraktický a těžký, ale procvičením odhalí jeho intuitivní podstatu. Big Air

je jednoduchý skok opakovaný třikrát za sebou, při kterém předvádíte různé působivé (i když ne příliš složité) prvky, za něž dostanete bodové ohodnocení. U-rampa už je zase jiná třída. Kombinování prvků kvůli dosažení co nejvyššího hodnocení je skvělým spojením tvořivosti a šikovnosti. Najdete tu několik U-tratí, na nichž můžete covadět, a my milujeme všechny do jedné.

A přejete-li si trochu výroků typických pro naše Play-Testy, pak vězte, že *Cool Boarders 3* budou navždy označovány jako skvělé, a nikoli průměrné. Chcete-li z nich dostat to nejlepší, budete potřebovat analogický pad a špetku trpělivosti, ale zatím

nic lepšího než tuto předchůdkyni *Cool Boarders 4* v nabídce nenajdete. A varujeme každého, kdo by se snad chtěl pustit do řádění na U-rampách, hrozí láska. James Price



(1) Opakovačky jsou skvělé. (2) Krákolonná vypadající skok přes auta. (3) Boarderů chytají svá prcka. (4) Slabota.

VERDIKT

■ GRAFIKA Nejlepší, která se ve hrách *Cool Boarders* zatím objevila. 9

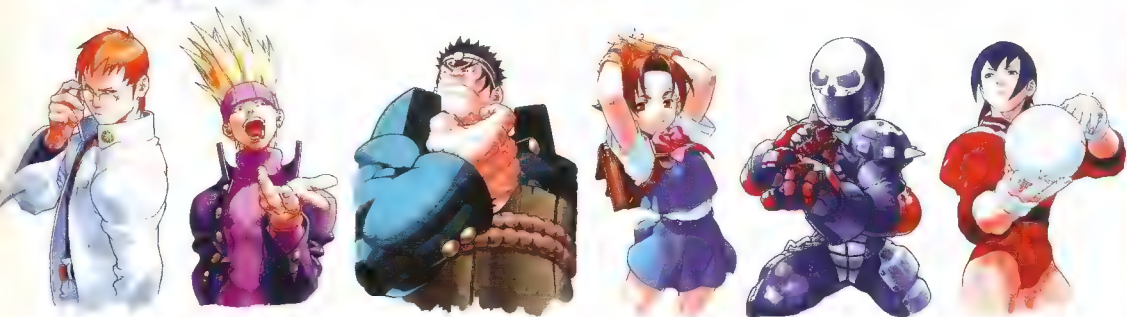
■ HRATELNOST: U-rampa! Je skvělá! A zbytek taky není k zahoezení. 8

■ ŽIVOTNOST: Test trpělivosti, ale je tu i spousta práce. 8

Trochu více přemýšlení a péče, a stala by se závodní klasikou. Tak jak je, je pouze skvělá. Rozhodně stojí za omrknutí. Do toho!

Alternativy...

<i>Cool Boarders 2</i>	8/10
<i>Cool Boarders 3</i>	8/10
<i>Chill</i>	8/10
<i>Phat Air</i>	5/10



Rival Schools

Vychodíte *Rival Schools* a naučíte se vyřezávat ornamenty. Na tvářích vašich nepřátel.

Když byla každá bojová hra od Capcomu očekávána se zatajeným dechem. I v posledních, jen nepatrně odlišných případech *Street Fighteru* a po různém krájení mnoha zážračných hrdinů opadlo. U posledních dvou let toto nadšení téměř k netečnosti. Díky bohu, *Rival Schools* se téměř vrací k formě, která je důkazem toho, že tým sídlící v japonské Ōsace dostal novou krev do žil. Zapomeňte na zápletku, kde se pět škol utkává na rozmanitých hřištích, aby bojovaly za svou čest (něco úpěnlivější než v evropských školách, kde vás chuligáni maximálně strčí do záchodků a tam vám dají hlavu do mísy). Místo toho se oddějte hře, která lehce postupuje od pohybu k pohybu a předvádí všechno, co se v Capcomu za 15 let v bojové aréně naučili. *Rival Schools* zaútočil na výšiny obývané *Tekkenem* 3 od Namca. Má 14 postav, které se mlátí v četných 3D sektorech. Okamžitě máte přístup ke spoustě nerozmanitějších kopů a úderů. Zkušenější hráči mezi vámi si vychutnají druhý plán stejně zajímavých útočných chytů a největší typickou chloubou Capcorou - kombinové smrtě, kde do sebe můžete spojit tucty pohybů. Hráči mohou přivolat dvě bizární postavy, které budou pracovat jako tým. Když zmáčknete potřebné kombinace tlačítek, vyběhne pár na obrazovku v zářící efektní kamery a nahustí do oběti dech beroucí škálu kopů a úderů - závřených cinknutím, které se podobá efektu z manga-filmů. Capcom nabízí pěknou řádku předpubertálních školáček, vousatých staříků a středoškolských týpků.

Rival Schools je bojová hra, kterou mohli napsat pouze Japonci („Ale ne! Žádná skvělá prestižní škola!“ pokřikuje například jedna z postav), je plynulá a snadná na



(1) Mohó! Pěkně umístěná rána, a paníčka letí do vzduchu.

(2) Komba se provádějí relativně jednoduše, chce to jen rychlé prsty.

(3) Během útoku nazvaného Burning Vigor Attack se na chvíli setní.



VÝROBCE:

Capcom

DISTRIBUTOR:

Virgin

DATUM VYDÁNÍ:

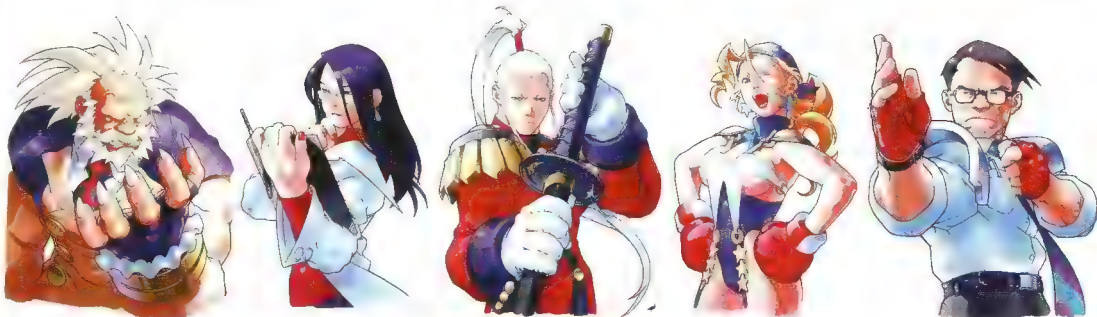
listopad

VEKOVÉ OMEZENÍ:

není určeno

STYL:

bojovka



(1) Odvážná, okázalá grafika proniká do digitálních soubojů. To se každému líbit nemusí, ale mají určitě kouzlo mládí. (2) Roberto, bojovník-fotbalista. Dribluje brutálně lidmi. (3) Yuyao je nepřemýšlivý protivník. (4) No neřekli jsme to? (5) Chlapec v hilem kvádru má zkušenosti se zelenou magii.



hraní, ale vynucuje si určité dovednosti a načasování. Spoustu jejich pohybů lze přirovnat k loupající se cibuli, finální vychutnávky se objeví teprve tehdy, když odstraníte několik vrstev.

Titul se objevuje na dvou discích. Arkádový disk obsahuje, jak jinak, arkádovou konverzi, zatímco na disku Evolution najdete rozšířenou verzi hry s omezenými přeměnami. Ty obsahují bláznivý fotbal, bowling a basketbal.

Samozejmě, žhavou otázkou je, zda R5 zvítězí na své výpravě proti Tekken 3? Ne, ne docela. Rival Schools postrádá hloubku, preciznost a dokonalou plynulost hry od Namca. Jde nicméně o slušnou alter-

CAPCOM NABÍZÍ PĚKNOU ŘÁDKU PŘEDPUBERTÁLNÍCH ŠKOLAČEK, VOUSATÝCH STAŘÍKŮ A STŘEDOŠKOLSKÝCH TÝPKŮ...

nativu a doplňuje už hodně potřebné nové prvky do stále vyčerpanějšího žánru. Tekken 3 je tedy stále stálící na playstationovém nebi a má dost pohybu a životnosti na to, aby Rival Schools otočil hlavou dolů...

Steve Merritt



Alternativy...

Tekken 3	10/10
Rival Schools	8/10
Star Gladiator	8/10

VERDIKT

- GRAFIKA: Dosud nejdetalnější 3D bojovka od Capcomu. 8
- HRATELNOST: Perfektně vyvážená pro všechny příznivce bojovek. 8
- ŽIVOTNOST: Dokončí se velmi lehce, ale režim pro dva to zachrání. 7

V Capcomu stále hrají na honěnou s Tekkenem. Rival Schools jsou krok správným směrem. K základům jsou přidány nové pohyby a útoky dva na jednoho.

8
Z DESETI

PlayStation
Magazin



(1) Brazílie, Francie a malý kulečník v pravém dolním rohu. (2) Jak velké je to hřiště? (3) Uf, velké rychlé panoramy a všechno kolem... (4) Ten čtveřek na to úplně kašle! (5) To je velmi nehezky incident.

Actua Soccer 3

Veteránští příznivci série *Actua Soccer* asi budou muset pověsit své kopačky na hřebík anebo přejít někam ke konkurenci...



Actua Soccer 3 začíná nostalgickým vývetem do historie prostřednictvím videoklipu sestíhaného z významných fotbalových událostí. Trochu ironické, když si uvědomíte, že samotná hra od Gremlinu začíná vypadat stejně letitě jako tyto staré scény v nažloutlém tónu. Ve srovnání s velkými hráči v *ISS Pro* a menšími, zato však detailnějšími profiky ze série *FIFA*, zrcadlí posadit postavky Michaela Owena a Ravaneliho z *Actua Soccer* současně hrátelnost: nehezka a neohrabaná. Jedná se sice o více než dostačující videoherní kopanou, ale při pohledu na to, jak EA a Konami neustále posílují svá mužstva, uvědomíme si smutnou pravdu, že *Actua Soccer* už na ně brzy nebude stačit. Největší problém spočívá v samém jádru hry. Série *Actua Soccer* nebyla nikdy požená na výjimečně instinktivním ovládacím systému, ale byla velmi dobře designována i v dobách, kdy ostatní fotbalové hry měly ještě problémy z kategorie nejzákladnějších. Systém nahrávání a střelby je tu jednoduchý, ale trochu předimenzovaný, když se často přihrávky automaticky oorrážejí



VE SROVNÁNÍ
S JINÝMI HRAMI JE
OVLÁDÁNÍ V *ACTUA
SOCCER 3* NEDOKONALÉ.

od hráčů bez zjevného smyslu. Přihrávky v *Actua* jsou všechny a nic: buď dosáhnou cíle, nebo se prostě zastaví v půli cesty. Štřelba trpí podobným problémem i přes to, že byly učiněny určité pokroky, takže dorážení a rány z první jsou nyní jednodušší (ale na pohled stále málo atraktivní). Ve srovnání s jinými hrami je ovládání v *Actua Soccer 3* jen velmi nedokonalé a chybí tu i grafické znázornění pohybů pro klamání, finičky a bránění. Předpokládáme, že se Gremlinu zaměřili na jednoduchou arkádovou hru, ale i tak omezená škála kopů v *Actua Socceru 3* každo-



(1) Roberto Carlos a jeho úžasné vyhazovací koleno. (2) Sežer si ten gól...



VÝROBCE:

Gremlin

DISTRIBUTOR:

Gremlin

DATUM VYDÁNÍ:

listopad

VĚKOVÉ OMEZENÍ:

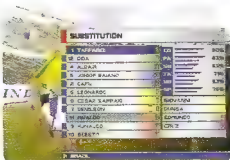
žádné

STYL:

futbal

ACTUA: 1 FIFA: 0...

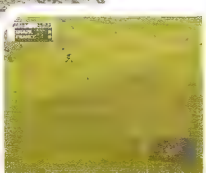
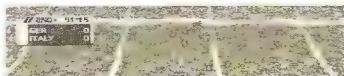
Actua Soccer 3 poráží svého soupeře od EA jednou věcí: skvělou soupiskou týmů. Navíc k obrovskému výběru mezinárodních mužstev - kde nechybí ani Cookovy ostrovy nebo Litva, systém passwordů postupně odemýká seznam dream-teamů vybraných z historických lig celého světa. Například vynikající tým Manchester United sira Matta Bushyho v dobách největší slávy, nebo Liverpool v době, kdy si užíval rozmáry svých boháčů s Michaelem Owenem v čelo. Setkáte se tu s nejvýznamnějšími osobnostmi, mezi kterými nechybí Kevin Keegan a Mark Lawrenson. A nejzajímavějším aspektem těchto dream-teamů je, že Gremlin šli tak daleko, že pro každého jednotlivého hráče ve hře získali komentář od Barryho Davise...



MUSÍME ZDE DŮRAZNĚ ŘÍCI, ŽE COBY JEDNODUCHÁ ARKÁDA TŘETÍ ACTUA OUBOJÍ, BA JE VELMI DOBRÁ.



pádně kazí požitky, který tu mohl být při zachování určité jednoduchosti. Opravdovému sportu se to prostě ani zdaleka nepodobá. Ve shodě s dojemem zstaralosti je i nepraktický systém kamery. V ISS Pro je každý volej ukázan z co nejvýhodnějšího úhlu, zatímco World Cup 98 od EA klade důraz na bohatost možných pohybů pomocí automatického zaměřování kamery tak, aby byly pokryty zajímavé momenty. Actua 3 v této konkurenci používá neobratný a neefektivní snímání systém a ve vzdálenějších akcích je často přehlédnut náhodný moment opravdového umění, jako by se vůbec nic nestalo. Ale abychom hráli fér, nepraktické kamery jsou jako omylem v dost dobře prezentované hře. V nabídce je úplná škála mezinárodních týmů a skryté režimy obsahují „božská“ mužstva, mezi kterými nechybí nejslavnější jedenáctky z většiny týmů Spojeného království. Vše je završeno spárováním Barryho Davise a Leicesterského Martina O'Neilla v pozici dvojice



I přes nejlepší úmysly svých tvůrců, Actua Soccer 3 nemůže zapřít letitost svého systému. Gremlin bude muset hodně zabrat...

VERDIKT

■ GRAFIKA:

Strnulá, nepraktická. Hráči jako by bruslili. 6

■ HRATELNOST:

Nezapře svůj věk, ani náznak originality. 6

■ ŽIVOTNOST:

Spousty možností, ale až příliš jednoduchá. 5

Proti FIFA a ISS Pro nemá Actua Soccer 3 nejmenší šanci. Postrádá širší škálu pohybů a vůbec se jí nedaří zachytit podstatu skutečného fotbalu.

(1) Střílejte, propánájjá! (2) Defenzivní taktika? Bráňte jako Němci v devadesátém. (3-4) Jako kdyby kameraman seděl někde v batónu nebo co.



komentátorů hry. Davis nabízí svůj obvyklý - i když občas fádni - celkový pohled na zápas a O'Neill přímo srší kritizováním neproměnných střel, které se vyrovná jeho nejlepšími komentáři z jeho působení v BBC na Světovém šampionátu. Mohlo to být tak, že se zrodila nová playstationová hvězda, ale O'Neill je stěží víc, než jen záblesk geniality v celkově relativně fádním představení.

Musíme zde důrazně říci, že Coby jednoduchá arkáda třetí Actua obtočí, ba je velmi dobrá, ale zároveň musíme dodat, že to je v dnešních poměrech příliš málo. Byl to příliš skromný cíl. Být nejlepší na PlayStationu je velmi těžká věc, a zatímco FIFA 99 přidává k rychlému a zábavnému enginu hry dokonalější a dokonalejší parádický, Gremlin staví starou krásku s „úspěchem“ obhajující línějšími tretkami. Pokud má série Actua Soccer pokračovat, musí se vrátit k základům. EA série důvěru k podstatě své hry, trvalo jim téměř šest her, než se jim ji podařilo zvládnout, a nakonec jsou úspěšní. Playstationový fotbal ušel od té doby velký kus cesty. Gremlin, místo toho aby čekal, až se sága Actua dostane k šestému pokračování a začne se lepšit (pozdě), by měl současnou verzi uložit k ledu a pro pokračování série se poohlédnout někde jinde. Samotná prezentace hry totiž zachránit nemůže. Actua Soccer 3 je bohužel něco jako hvězda v důchodu: kdysi velký fotbalista, ale nyní již jen pouhý stín sebe samého.

Steve Merrett



Alternativy...

ISS Pro 98 8/10

Actua Soccer 2 8/10

ISS Pro 8/10

World Cup 98 8/10

Actua Soccer 3 6/10

PlayStation
Magazin

6
Z DEBET

[1] Při postupu hrou objevíte spoustu silných zbraní. [2] Žít je jako sen, BUM! [3] V těch barelech je munice. [4] Tenhle ky se Laře nelíbí. [5] Nestůj tam v té kyselině, člověče!



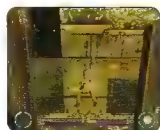
O.D.T.

O. D. T.? Co to proboha znamená? Ó Drahý Tyrane? Orgasticky Delikátní Transcendence? Nebo jen Ordinérně Decentní Tovar? Nikoli, je to Or Die Trying, což dokonale sedí.



Tuto hru budete nenávidět. Během první nebo druhé hodiny hraní proklejete doslova zlou konstrukci paranoidních úrovní jejího designu a příliš komplikovaný ovládací systém. Na vašem ovladači budou přibývat rýhy od úderů do zdi pokoje, když jej každou chvíli vrhnete vzteky po místnosti, krev se vám bude pění a vaši přihlížející milovníci si navzájem budou vyměňovat významné pohledy, jelikož budou utvrzeni ve svém podezření, že hrani videoher má na vaše zdraví a charakter špatný vliv. *O.D.T.* je prostě tuze obtížná hra.

Děj se odehrává v masivní věži (podívejte se do příslušného rámečku) a tady prostě neproběhla kontrola bezpečnosti, a tak tu sotva najdete vůbec nějaké bezpečné území. Uděláte-li jeden špatný pohyb, budete okamžitě synem smrti. Je to ještě méně příjemné, než to zní na papíře. Jediné když vytrváváte (a vy vytrváváte, pokud jste za hru zaplatili, nebo řekneme musíte



[1] Došla munice? Naštěstí se vyznáte i v bojových uměních. [2] Každá postava je specializována na dvě různé vlastnosti z pěti možných. [3] Vrak lodě Nautirifus. Máte pravdu, je to hloupé jméno. [4] Jedem chlape, makáme!

HRA SESTÁVÁ Z OSMI ÚROVNÍ A KAŽDÁ Z NICH MÁ VLASTNÍ TEXTURY DESIGNU A OBSAHUJE VLASTNÍ NETVORY, KTERÍ JSOU RELATIVNĚ SYMPATIČTÍ A HLAVNĚ PŮSOBÍ.



VÝROBCE:

Psygnosis

DISTRIBUTOR:

Psygnosis

DATUM VYDÁNÍ:

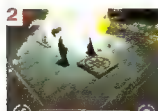
listopad

VĚKOVÉ OMEZENÍ:

12+

STYL:

3D adventura



1) První boss z konce úrovně se nad vámi hrozně tyčí. 2) Ale jednou dvěma promyšlenými trefami ho můžete sejmut.



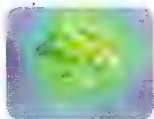
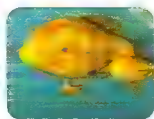
napsat recenzi), začne se *O.D.T.* obracet k lepšímu. Přepřilbil komplikovaný ovládací systém si práci je zažijete a stane se dokonce užitečným, protože si uvědomíte, kolik toho své postavě můžete naporučit (podívejte se níže na další rámeček). Široké pole a složitost hry vás začnou následně fascinovat. Je tu například mnoho druhů zbraní - z nichž čtyři jsou power-upy pro vaši základní zbraň. Najdete granáty na házení, miny, které položíte a utěčte, a dokonce 16 druhů kouzel.

Hra sestává z osmi úrovní a každá z nich má vlastní texturu designu a obsahuje vlastní netvory, kteří jsou relativně sympatičtí a hlavně velmi působiví. Každá úroveň má i své libůvky, které narušují tradiční styl zkoumej a střilej a přináší nové prvky. Jedna z místností například obsahuje tři pevně umístěné zbraně, které vás sledují automatickým zaměřovačem - uprostřed je obranná zbraň, k níž se můžete dostat a střelbu opěťovat. Na konci každé úrovně je velký boss (dobromyslné zivnutí), kterého musíte zlikvidovat. Velice často je klíčem k úspěchu proti němu spíš použití vašeho intelektu společně s pokročilými dovednostmi v ovládání, než jen přímochař, běsnící střelení.

To všechno tedy znamená, že *O.D.T.* je i přes spoustu nedostatků, vlastně dost dobrá. Je tu skvělá atmosféra, která pramení z plížení se po nebezpečných místech, a spousta dalších důvodů, aby se vám propadly dlaně. Dokonce i potom, co jste zvládli ovládání, vyžadují některé pohyby nejvyšší možné soustředění. I rubeusy jsou dostatečně zápletkové, aby vás potrápily, přitom nejsou nelogické a zásadně se neopakují. K tomu všemu je každá úroveň pořádně rozsáhlá, takže dokončení hry vám bude trvat jen o trochu kratší dobu, než je věčnost. Je jen škoda, že *O.D.T.* bude sdílet regály s *Tomb Raiderem 3* - hrou, která má jednoznačně lepší grafiku, stejně promakané rubeusy a mnohem větší oblibu.

JAK JSEM SE SEM DOSTAL?

Zápletku je docela osvěžující. Vyhnula se všem goblinům, vesmírným lodím a závodním autům a její podstatou je přeprava kouzelné zelené perly do bezpečí na palubu vzducholodi Nautiflyus. Ta je škaredě poškozena v bouři a ztroskotá na masivní tajemné věži v neprobádané oblasti. Čtyři členové posádky jsou vyslání, aby sehnali materiál na opravu, zatímco Captain Inamluvený někým, jehož hlas zní jako David Bowie) zůstane na stráž v lodi. Vy si vyberete, kterou z čtyř postav chcete hrát (každá má samozřejmě své silné a slabé stránky), a v ten moment se začíná.



KAŽDOPÁDNĚ *O.D.T.* NENÍ HRA PRO SLABOCHY. JE OBTÍŽNÁ A VYŽADUJE VELKOU MÍRU SOUSTŘEDĚNÍ, A PROTO SE HODÍ K ZASVĚCENĚJŠÍM HRAČŮM.

Každopádně *O.D.T.* není hra pro slabochy. Je neuvěřitelně obtížná a vyžaduje velkou míru soustředění, a proto se perfektně hodí k zasvěcenějším hráčům. Mohla mít ovšem trochu pozvolnější křivku vzrůstající obtížnosti. První úroveň je paradoxně asi nejtěžší, a než se trochu vzchopíte, sežere vám hromadu času a životů při snaze proniknout do tajemné věže. Or die trying, tak tak...

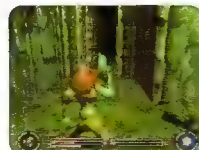
Steve Faragher



SVOBODA POHYBU

Jedna ze zajímavostí kolem *O.D.T.* je množství různých pohybů, které můžete se svým hrdinou provádět. Navíc k obvyklému běhání, skákání, ustupování do strany a spíhání se můžete plazit, ustoupit dozadu,

rukovat po rámech a kutálet se. Zajme vás také, s kolika částmi prostředí můžete manipulovat. Není skoro nic, na co byste nemohli výstřihávat nebo vyskočit - včetně přišer...



Alternativy...

<i>Tomb Raider</i>	10/10
<i>Tomb Raider 2</i>	10/10
<i>Time Commander</i>	8/10
<i>Fade To Black</i>	8/10
<i>O.D.T.</i>	7/10
<i>The Fifth Element</i>	4/10

VERDIKT

- GRAFIKA: Náladová, atmosférická, ale trochu poruchová a hrubá. 6
- HRATELNOST: Vážně velmi obtížná, což je nakonec pozitivum. 7
- ŽIVOTNOST: Obří jako oceán. 8

Slušná hra, která má svěže odlišnou zápletku, ale není k uživateli nijak zvlášť přáteláka. Méně podařená grafika trochu snižuje smůle cíle, které mohla hra mít.

7
Z DESÍTI

PLAYERS!

Small Soldiers

Film je takovej nebo makovej, ale co hra?

Pobavíme se alespoň na televizních obrazovkách?



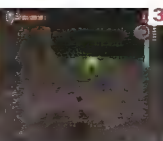
[1] Plněná obrazovka jasně signalizuje hru pro dva hráče. [2] Nepřítel je sice málo, ale to není důvod je nějak šetrit. [3] Mimozemský jogin. [4] Zabit, zabit, zabit.



N ejnovější snímek Joe Danta (Gremlins, Gremlins 2, Vnitřní vesmír) by nenazval hitem ani ten nejzarytější optimista vybuzený rýžským plynem a s bajonetem producentů přitisknutým pod krkem, ale co na tom záleží. Je jedno, jestli byl předlohou pro počítačovou hru joystickbuster nebo totální propadák, který se jen chvíli držel posledních špičků žebříčku – stejně bude hra stát za tu věc, do které občas na ulici omylem šlápnete a pak si dlouho otíráte podrážku. Ani *Small Soldiers* nejsou výjimkou – byť je nutné přiznat, že v jejich případě je ta teplota, hnědá věc alespoň pěkně tvarovaná a barevně sytá.

Nezačíná to špatně. Hned v úvodním intru na vás vyhraní bradu šéf vojáků Chip Hazard, tvrdák od pohledu, psychopat od tělo. Zamnul bych si ruce – kdybych mezi nimi zrovna nedržel joypad – to je chlápek, který ví, jak se dělá mejdán. Tvrdě vyzbrojený, všeho schopný a machistický tak, až mu na konečcích krátké zastřížených vlasů krystalizují testosterony. Člověk už málem slyší štěkot samopalu, křik umírajících nepřátel, pláč vdov a křupání kůstek v palci od zběhlého machistického tlačítka fire. Všechny tyhle blažené představy však zmizí jako dým v průvanu ve chvíli, kdy skončí nahrávání a hráč nechápavě zaostřuje zrak na podivně chlupatý mimozemský zátylek.

Nepřijemné zjištění číslo 1: Vojáci patrně došli (Ahoj babi!)



a místo nich od tvůrců vyasujete kočkovitního uřona a budete rádi, že jste rádi. Z jedné strany je to logické – i ve filmu byli těmi správnými hochy extraterestriální Gorgonité a armádní squadra Chipa Hazarda měla na biceps vypálen celých padouchů. Jenže, stejně jako ve filmu, pole diváckých sympatií ovládají zákeří zlodáci a ušlechtilí emzouni se tlačí někde v rohu. Nezbyvá než se smířit s tím, že střílíte za méně sympatickou stranu a vyrazit do boje. Odpůrci tištěného slova můžou klidně manuál odhodit do koše (kde už leží epos ze zvířecí říše „Polámal se mravenček“, ze kterého stejně

HNED V ÚVODNÍM INTRU NA VÁS VYHRANÍ BRADU ŠÉF VOJÁKŮ CHIP HAZARD, TVRĐÁK OD POHLEDU, PSYCHOPAT OD TĚLOŽ.

[1] Osvoďte svého gorgonitského soudruha. [2] Nikoho nešetřete. [3] Protivníci obdivují laserovou show. [4] Hrdina hy se pözováním neuživí. [5] „Malé! Kde jste kolo?“



■ VÝROBCE: Dreamworks ■ DISTRIBUTOR: Electronic Arts
 ■ DATUM VYDÁNÍ: listopad ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: žádně
 ■ STYL: akce

VŠECHNO, CO CHTĚLI VĚDĚT O SMALL SOLDIERS...

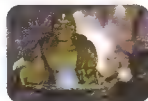
Pokud jste hráli *Small Soldiers* alespoň hodinu, viděli jste všechno, co se vidět dá. Ale nepřehlídli jste něco? Pro jistotu vám celou hru shrneme a popíšeme, a to v pouhých třech screenshotech. To zíráte, co?



Dva hráči = death match.



Tahle randovní věc vás katapultuje.



No, díky, už jsem jedl.

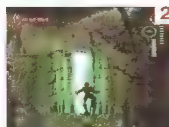
TOHLE NENÍ STŘÍLEČKA, TO JE ORIENTAČNÍ POCHOD. V TÉTO HŘE NENÍ PROBLÉM ZABÍT NEPŘÍTELE - V TÉTO HŘE JE PROBLÉM JE NAJÍT.

přčetli jen „polámal se mrav-“, než usoudili, že o mravencích toho vědí víc, než je jim milé, a šli si to s tou havětí vyříkat manuálně, nebudou ho potřebovat. *Small Soldiers* je hra ze staré známé čeledi tombraderových, ozvláštněné dávkou doomovských genů. Stačí si jen otáčet tlačítka a můžete za zpěvu písni „Kde doomov můj“ vyrazit vstříc dobrodružství.

Nepřijemné zjištění číslo 2: Tvůrci zapomněli na starou zásadu. „Čím větší zbraň, tím větší zábava.“ Nedošlo sice na lovy beze zbraní, jako v krizovém *Fifth elementu*, gorgonitka má několik genů, ze kterých po přátelském polechtání spouští ukázočkem vyletávají veselé barevné střely, ale co naplat - charismatem ani účinností se žádná z nich nevyrovná ani obyčejné brokovnici. Pečet zábavy pro little paňky eliminovala i prvek brutality. Uznávám, že je trochu nešťastné, aby z dětských hraček stříkala krev a mozek, ale co je to za řežbu, když umírající protivníci jen drobné světélkují?

Nepřijemné zjištění číslo 3: Zatímco filmové souboje byly přísádky k Zemi a odehrávaly se v bytech a ulicích, playstationo-

[1] Přijíže jen nejsilnější. [2] Teleport. Teleportuje. [3] Tohle už nerozchodí. [4] Brána do jiného světa. Pokud můžu radit, nelezte tam.



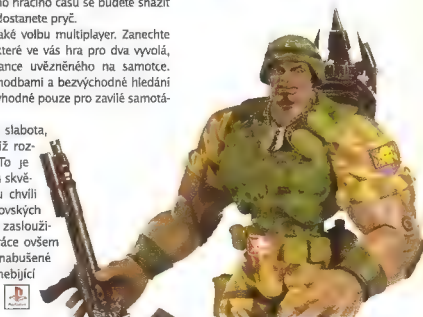
vá bitka se přesunula na planetu Gorgonitu. Tím se připravila o zajímavou možnost využít známé prostředí atypickým způsobem (viz *Micro Machines* a závody aut na kuchyňském stole). Místo toho je hráčům naservírována další nenápaditá dávka temných tunelů a choděb. Je fakt, že grafika je nečekaně propracovaná, ale nuda je nudou i v dokonalé grafice.

Nepřijemné zjištění číslo 4: Tohle není střílečka, to je orientační pochod. V této hře není problém zabít nepřítele - v této hře je problém je najít. Většinu vašeho hracího času se budete snažit zjistit, kde právě jste a jak se dostanete pryč.

Small Soldiers obsahuje také volbu multiplayer. Zanechte ovšem jasotu, jediné pocity, které ve vás hra pro dva vyvolá, jsou podobné pocitům trestance uvězněného na samotce. Cesty dlouhými opuštěnými chodbami a bezvýhodné hledání stěně tápajícího protivníka je vhodné pouze pro zavilé samotáře.

Small Soldiers je zkrátka slabota, a to je to škoda. Není to totiž rozhodně odlišný projekt. To je jasné vidět jak u grafiky, tak u skvělé hudby, která navíc každou chvíli přeroste do temných omenových zaslužíla epši hru. Neškerá tahle práce ovšem přichází niivně. Ve skvěle nabažené tělesné slupce se nachází nebijící srdce.

Jiří Pavlovský



Alternativy...

<i>Tomb Raider 2</i>	10/10
<i>Tomb Raider 3</i>	10/10
<i>Doom</i>	9/10
<i>Quake</i>	8/10
<i>Small Soldiers</i>	5/10

[1] Chip Hazard. [2] Chip kontra Archer. [3] Archer, šéf gorgonitů. [4] Bum. Co flet vic. [5] Zabít zeleným diskem.

VERDIKT

■ GRAFIKA

Pečlivě propracovaná, ale nevýrazná a mdlá. 5

■ HRATELNOST

Všechno už tady bylo - a většinou zábavnější. 4

■ ŽIVOTNOST

Nuda vás zabije dřív než protivníci. 4

Nevidí, že hře chybí nějaká větší spojitost s filmem. Vadí, že jí chybí spád, napětí a radost z masakrování protivníků. Slabota.

5

Z DESETI

PlayStation
Magazín



■ VÝROBCE:	Psychosis	■ DISTRIBUTOR:	Psychosis
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	akční?

Psybadek

Urputná snaha o originalitu může vyústit jen ve dvě možná řešení. Tak schválně, kam se štěstěna přiklonila v případě této hry?

Buď totiž vznikne opravdu něco neotřelého a zábavného, nebo pel-mel bez jakéhokoli náboje. *Psybadek* má štěstí - patří do té první kategorie, ale nemá zase tak velké štěstí, aby se jeho existence obešla bez nějakých téch vad na kráse. Autoři se opravdu snažili, ale jenom to nestačí. Každý z nás se opravdu snaží, když děpí na hajzlíku, ale ne vždycky z toho vznikne něco trvalého.

Psybadek je sloučenina několika různých stylů hry. Každá vnáší do celku jiný pocit. Jedno však mají společné - chtějí vás za každou cenu pobavit. Někdy tak urputně, až se jim to zrovna jako na potvoru nevede. První z nich je pocit rychlosti, pocit závodu. Na svém téměř skate - či snowboardovém prkně, které se od těch „neteměť“ liší hlavně tím, že neustále levituje (rozumějí vznášejí se přibližně 5 cm a 38 mm nad zemí) a dokáže vyvinout až překvapivou rychlost vpřed, se snažíte bez úhony projet celou určenou trasou a navíc ještě posbírat všechny takzvané „checkpointy“. „Bez úhony“ znamená v praxi to, že se snažíte ze všech sil vyhnout všem náhodně se vyskytujícím živým tvorům, plekáčkám a nepřijemnostem, které byste na závodní dráze nikdy v životě nehlédali. Jako energie vám slouží hvězdičky, které jsou roztroušené po celé délce trati. Ať jich seberete kolik chcete, stačí jeden dotyk s nečím nekalým (nepřítel, kalivody apod.), a všechny jsou v pr - energii na 24 hodin na čtyři. V tu chvíli jste nejvic zranitelní, riskujete to nejhorší - opět se něčeho nevyvarujete, a tentokrát už to bude za život.

Pokud se bez úhony prokoušete, proskáčete a projedíte závodním úsekem, následuje buď skákačí část, nebo akční část. Hned druhý level od začátku je akční, a proto i my začneme tím skákačím. Bohužel, tentokrát nečkejte nic veselého ani vtipného. Skákačí část, kterou se autoři bezostyšně vychloubovali, není ani tak špatná nebo nezábavná a často jen potom vzteky koule očíma, protože jste stále někde mrtví. Můžete sbírat podivná velikonkočné pomalovaná vejce a s nimi ničit vlez-

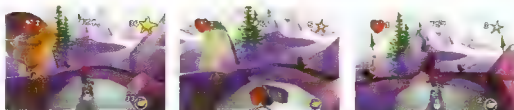
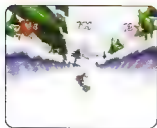


Většinu akce ve hře *Psybadek* prožíváte stojíce oběma nohama na prkně. Je to bohužel pomalu se sunoucí záležitost.

lé nepřítelé, zvláštní způsob likvidace nepohodlných objektů). Kromě vzteku a zarputilosti žádné další pocity.

Třetí a tedy akční část. Většinou jde o jakési odpočinkové sekce, které se vás snaží zbavit stresu, který se ve vás nahromadil během udolávání ostatních levelů, obzvláště těch skákačích. Popravdě řečeno, spíše ve vás vzroste ještě navíc vztek. Ona je totiž mezihra „mezihra“. Záleží čistě na vašich reflexech, úkoly se různí (třeba střílnice na pohyblivé terče - tučňáky) a nejsou nijak lehké. Musíte si osvojit ty správné grify a pak už to jde skoro jako po másle. Převládají střídající se pocity vzteku a uspokojení.

Samozřejmě samozřejmostí takového druhu hry, jako je *Psybadek*, jsou i koncoví nepřítelé. Tady nenarazíte na vůbec NIC nového. V 3D aréně si dáte po hubě s nějakou více či méně zlotřilou vypadající kreaturou, nebude to zpočátku nic lehkého, ale úměrně s počtem neúspěšných pokusů také roste a vyvíjí se váš PLÁN. Tedy postup, účinný k likvidaci hlavního padoucha. Pak najeďnou RUPI a plán je na světě. Jednoduše řečeno, plán je vlastně jakýsi grif, postup podle jednoduchých, jasných, ale zpočátku neviděných pravidel. Pak už většinou není nic těžkého porazit svého soka, je to už jen otázka času.



Tato hra je divná v mnoha ohledech. Například když máte střílet na tučňáky, kteří kolem vás běhají v kruzích. Ach jo.

VERDIKT

- GRAFIKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Roztomilá a zábavná. 7

Obtížná, ale trochu nevyvážená. 6

Jen pokud vydržíte. 4

Psybadek je sice fajn chvilková záležitost, ale má své nedostatky, díky kterým vás přestane bavit, anebo naopak začne štvát volice záhy poté, co ji začnete hrát.

Alternativy...

<i>Conel Boarders 2</i>	8/10
<i>Polappa The Rapper</i>	8/10
<i>Best A Groove</i>	8/10
<i>Conel Boarders</i>	8/10
<i>Psychoball</i>	4/10

Lachtan Kalivoda



PlayStation
Magazin



■ VÝROBCE:

King of the Jungle

■ DISTRIBUTOR:

QT Interactive

■ DATUM VYDÁNÍ:

listopad

■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:

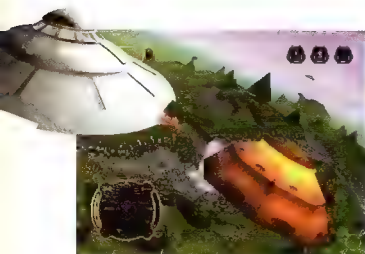
není stanoveno

■ SYTL:

střílečka

B-Movie

Víte, jaká je skutečně neodmyslitelná součást každického, i toho nejbližšího filmu? Roštěnka!



B-Movie je volice umným směrem známých ingrediencí, jako jsou atraktivní barevné prostředí, rychlá hratelnost a... laserové zbraně. Trochu znatčná, ale vysoce zábavná.



Později se dostanete do vesmíru a upravíte fazónu zeleným tvářím arzenálem Made in Zeměkoule.

Dalo se čekat, že oplzlí emzáři využijí nevidané šance a zkusí ukojit své choutky na jedné takové akci. Přibližně před třemi hodinami přistál na Slemějských ostrovech první talíř vejcovitého tvaru a vystoupil první emzák, pokouše se nalákat nebohum nejbližší svíčkou na své vztyčené tykadlo nevidaného průměru. To byl začátek invaze a my se obrátíme na našeho reportéra v místě konání, který sice měl původně komentovat něco úplně jiného, ale když už se naskytla ta příležitost...

„Dobry večer, zdravíčko v pohodlí vašich křesel a teple domova. Docela vám závidím, protože to co se děje tady, se vymyká běžné i stojné lidské představivosti. Na proslu-něném nebi křijíží vesmírné koráby neuvěřitelnou rychlostí a porušují nejenom všechny fyzikální, ale i dopravní předpisy. Na obranu nebohých lidí bylo povoláno speciální tříčlenné komando, které však díky značnému překvapení nemá příslis zorganizovanou kooperaci.“ Chybí takřka vše, včetně základních hygienických potřeb a bavných plenek. Také zbraně a technika značně pokulhává za protivníky, ale už jsou povolání největší vědecké kapacity a komando má jednoznačný příkaz - nasazovat životy, ale přežít, ničit a zabíjet, ale nepoškodit cenné technologické výdobytky cizí civilizace. Všechna hystericky ječící dlouhonohá stvoření s utkvělou představou velkých a objemných tykadla emzáků byla letecky evakuována. Inteligenční průměr obyvatel teritoria se opět vrací do normálních mezí.“

Tak taková je tedy aktuální situace v místě dění. My se zatím podíváme na vývoj konfliktu a nejzajímavější momenty. Emzáři se zornodě hned po výsadbou pustili do ničení všeho, co se jim pod tykadla dostalo. Chrábí piloti dělali co mohli, aby následky zmírnilí. Zpochťovali měli k dispozici pouze obyčejný kulomet a sací zařízení, kterým se dala zachránit technika či lidské zdroje z ohroženého území. Postupem času však nasazení vědci dokázali vyrobít zbraně

alespoň srovnatelné s těmi vetřelčími. Náplň jejich letů byla veskrze stále stejná. Ničení dotýrných korábů, zachraňování civilistů, materiálu a sbírání cenných pozůstatků po alienech. Rychlost a spád akce nelze charakterizovat jiným slovem než zblblá. Občas by situaci prospělo mít větší přehled a kontrolu nad tím, co se právě děje. Ano správně, ti citlivější z vás poznali, že už jsem vypadl ze své fiktivní invaze a už pšíl jen jasné poznatky o hře B-Movie, která se právě takovou invazí na Zemi zabývá. Je to vlastně čiročirá akce s určitým schématem misí, které musíme dodržet a které sice vypadají různorodě, ale stejně zanedlouho zjistíte, že se vlastně vše opakuje. Vědci vám vynalézají zbraně a nové lodě, akce je tak rychlá a ovládná tak zvláštní, že občas ani nevíte, která bje a co se vlastně bje. Ale ve všem tom zmatku je jakýsi základní řád, díky kterému B-Movie neztratíte, ale naopak s potěšením se budete účastnit té ohromné řeže, která sice vypadá v první chvíli příliš chaoticky, ale stejně je děsně pohlcující. Autoři moc dobře věděli, že dobrou hru nedělá nic jiného, než jak dokáže hráče popadnout za jopyad a udržet. Z hlediska inovativnosti, přiběhu nebo sebeprezentace žádný záazrak. Ale ve chvíli, kdy vás více zajímá, jak se pobavíte a jak se vám to bude hrát, nebudete zklamáni. Čtěl jsem tomu dť osm, ale teď před Vánoci je velká konkurence a děda Mráz by se na mne zlobil, a to nechci, tak budu přisnej.

Lachtan Kalivoda



Alternativy...

B-Movie	8/10
Warhawk	8/10
Independence Day	4/10

VERDIKT

■ GRAFIKA

Hrubá a trochu nehezka, ale velmi rychlá. 6

■ HRATELNOST

Je jí tam víc, než by se zdálo. 8

■ ŽIVOTNOST

20 tvrdých offšků (úrovni), které je třeba rozlušknout. 7

V první chvíli si třeba budete myslet, že jste udělali přisil jen chybu, když jste mi uvěřili, ale to je jen první dojem. Na ten přeci rozum-ný člověk nedá.

7
Z DESETI

PlayStation
Magazin

ŠŤASTNÁ TRINÁCTKA

Ve třetím pokračování naší soutěžní rubriky jsme pro vás dali ve spolupráci s firmou Game Line působící v Brně dohromady následující kolekci her čítající pochopitelně třináct kousků. Opět stačí jednoduše odpovědět na otázky (nikoli v duchu, ale písemně na korespondenčním lístku) a zúčastnit se losování odesláním na naši adresu. Přejeme hodně štěstí.

OTÁZKY

Je jich opět pět a jsou poněkud jiného typu, než jste byli zvyklí. Na této stránce je pět očíslovaných screenshotů ze známých her, se kterými jsme si záměrně graficky trochu pohráli. Stačí přiřadit ke každému číslu správný název hry. Pomoci by vám mělo prohlížení starších čísel PSM.

UZÁVĚRKA

Uzávěrka této soutěže je stanovena na 20. ledna 1999.

O CO SE HRAJE?

7x nejlepší hra minulého čísla

Duke Nukem: Time to Kill

4x simulace rychlých člunů

Powerboat Racing

2x horká novinka podle filmu *Small Soldiers* (recenze v tomto čísle)

**Adresa
sponzora**

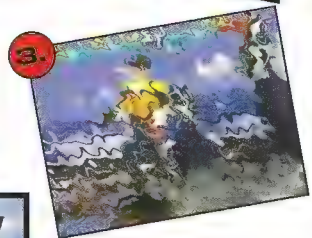
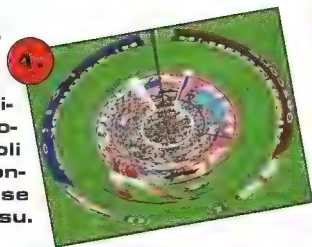
(není určena k zaslání odpovědi):

Game Line

Merhautova 161

613 00 Brno

GAME
Line



TOP SECRET

Oficiální ČESKÝ PlayStation™

PSM SE SPOJIL S OFICIÁLNÍ ZÁKUSNICKOU TELEFONNÍ LINKOU SONY ZVANOU POWERLINE, ABY VYPÁČIL NĚCO Z JEJÍ POKLADNICE VĚDOMOSTÍ I PRO VÁS, NENAPRAVITELNÉ HERNÍ PODVODNÍKY.

Jak vidíte, tentokrát se narodil od minulého čísla dostalo méně prostoru na oblíbenou rubriku Top Secret. Všem, kdo už začali truchlit, bychom velmi rádi vzkázali toto: jde o jev zcela dočasný, který jednoznačně souvisí s vánoční lavinou nových superreklamních her. Toto číslo se intenzivně věnuje mapování co možná největšího počtu novinek na trhu. Důvod je prostý: hemí firmy v souvislosti se svátky chrlí extrémní množství často velmi kvalitního (ale někdy také brakového) softwaru na trh. Správně totiž předpokládají, že zájem o jejich produkty bude v tomto období ze strany vás hravě (a těch, kteří vám nekupují dělní) enormní. Proto považujeme za velmi významné

připíchnout vám ještě před Štěstím večerem na pomoc, dát vám tipy na krásný dárek a odradit vás od nepovedených věcí. Myslíte si, že stojí za to, postihnout toho co nejvíce i na úkor populárních cheatů. Ty vám totiž neutečou, ale budete dostati nabídku další dárek ve formě hry nízké kvality, těžko bychom to napravili pozdní recenzí. Co se této rubriky Top Secret, naopak tendence vždy byla ji rozšiřovat a zkvalitňovat. Nepochybně jste si toho všimli, a jako-li příznivci této často něčeho časopisu, pak jistě rádi uslyšíte, že tato tendence bude nadále pokračovat. Toti pro tentokrát z redakčního stanoviska vše. Užijte si alespoň těchto pár stránek.

ŠTĚSTNÁ 13 (VYHLÁŠENÍ SOUTĚŽE Z PSM 7)

Popravě se zde setkáváme při vyhlášení výsledků pravidelné soutěže rubriky Štěstnā 13. Přestože otázky nebyly nijak lehké, přišlo zatím nejvíce odpovědí v naší krátké historii. Nebyly ovšem všechny správné a dokonce se nenašlo ani potřebných 13 korespondentních listů, na kterých by byly všechny odpovědi v pořádku, takže někteří výslovně pocházejí ze skupiny se 4 platnými odpověďmi. Zde jsou tak, jak měly být:

1. Sídlo společnosti Psychosis je v anglickém Liverpoolu.
2. Distributorem skotské DMA Design (např. *Grand Theft Auto*) je firma Grem-lin Interactive (lůznaví jsme i BMG, která distribuuje produkty DMA v některých teritoriích).

3. Exotické sídlo Square je v Honolulu.
4. Eldos se zabývá před videohrami vývojem nejnovějších technologií.

5. Ken Kutaragi, „otec PlayStationu“, pracuje pro Sony CE USA.

Pátá otázka způsobila nejvíce potíže. Většina chybných odpovědí uváděla, že Kutaragi pracuje na PlayStation 2. Vzhledem k tomu, že se japonská cent-

rála zdárně potvrdila: cokoliv o PS 2, považujeme tuto odpověď minimálně za nepodloženou. Přesto vzhledem k výše řečenému jsou mezi výherci čeři i někteří, kteří takto odpovídali. Zde jsou všichni výherci, kterým bude hra zaslána:

Resident Evá 2:
x Martin Volejšek z Přelouče
x Jakub Lebeda z Havlírova
x Kamil Bartoň z Jeseňku
x Roman Pláček z Bohumína
x Karel Koutský z Prahy 1

NBA Live '98:
x Vít Pitner z Karviné
x Marek Štárala z Delovíc
x Petr Štenna z Ostravy
x Pavel Balatka z Prahy 6
x Jiřina Pavlová z Plzně

Test Drive 4:
x Tomáš Jerábek z Nymburka
x Patrik Neumann z Českých Budějovic
x Milani Bělá z Bohumína

Zachovejte nám přízeň!

POWERLINE

Pojmenování civiliztů

Ⓢ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ

Mravenčí mise

Dokončete jednu hru. Pak přepněte obtížnost úrovně na Hard, zvolte Campaigns a vydejte se do Anglie. Dostanete se tak k „mravenčími“ misím.

POWERLINE

CARDINAL SYN

Následující kódy musíte napsat na titulní obrazovku, na které je uvedena hláška. Press Start.

Všechny postavy: ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓

Ⓢ → Ⓜ ↓ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ

Trhání: ← ← ← → → →

Nekonečné kouzlo:

→ → → → → → → →

Závěrečná sekvence:

↑ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ ↓

Resetovat závěrečnou sekvenci:

↓ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ

Ⓢ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ

POWERLINE

C&C: RETALIATION

Cheatový režim

Klikněte na menu tímž tlačítkem Cancel (obvykle Ⓢ) a pak pomocí kurzoru vyberte na nástrojovém pruhu uvedené znaky tak, že na každý z nich kliknete tlačítkem pro Cancel. To znamená, že musíte na tyto znaky opravdu kliknout na nástrojovém pruhu, ne jen zmáčkout příslušná tlačítka, rozumíte?

Nepřemožitelnost

Ⓢ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ

Celá mapa

Ⓢ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ

Parabomba

Ⓢ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ

Časový posun

Ⓢ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ

Peníze pro lidi

Ⓢ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ

Peníze

Ⓢ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ

Okamžitě vítězství

Ⓢ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ

Okamžitá porážka

Ⓢ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ

Jaderný útok

Ⓢ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ

POWERLINE

ROSCO MCQUEEN

LAUNDRY 2:

LAUNDRY 3:

AUTO 1:

AUTO 2:

AUTO 3:

HAROLDS 1:

HAROLDS 2:

HAROLDS 3:

LEISURE 1:

LEISURE 2:

LEISURE 3:

RESIDENTIAL 1:

RESIDENTIAL 2:

RUNAROUND:

FLUFFY

SWEATY

HOOD

GREASE

BIGEND

SMELLY

WIDETV

PILLOW

TRICEP

MOTION

HIPHOP

KENNEL

BARREL

SPLASH

POWERLINE

BLAST RADIUS

Cheaty uvádíme na přání Tomáše Pavlička z Brna.

Více misí

V hlavním menu zmáčknete: Ⓢ → Ⓢ ↓ Ⓢ ← Ⓢ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ ↑ a poslechněte si výbuch. Měli byste dostat čtyři zvláštní mise, pokud jste dříve nepoužili některý z ostatních cheatů.

Hlavní místo planet

Opět v hlavním menu zmáčknete: ↓ ↑ Ⓢ → Ⓢ ↑ → Ⓢ Ⓜ Ⓜ a poslechněte si výbuch. Měli byste získat přístup do prvních čtyř úrovní, ale místo planet teď máte hlavní programátorů. Další čtyři mají místo planet jiné „Jegrační“ objekty a po nich se vše vrátí k normálu.

Zdokonalení všech lidí

Začněte v hlavním menu a zmáčkne-

Zmáčkněte    .

PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 10

V PRODEJI OD POLOVINY LEDNA

V NOVÉM ROCE 1999 S NOVÝMI HRAMI...

Budoucnost konzoly PlayStation • Pravda o PlayStation 2 • Novinky v oblasti příslušenství k PSX od firmy Sony pro příští rok • A velký průvodce všemi známými hrami, které nás čekají v roce 1999

ROLLCAGE

SVĚTOVĚ EXKLUZIVNÍ

recenze brilantního závodního zákraku od Psygnosis

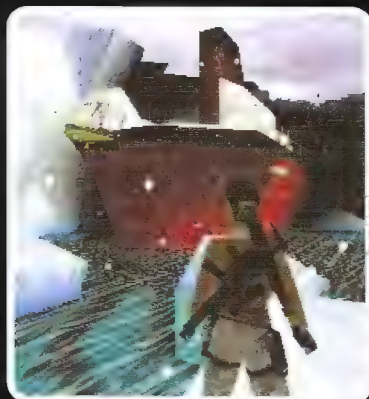
LARA & SPYRO!

Největší dema čtyř výborních hitů na CD!

METAL GEAR SOLID

• příchod neočekávanější hry formátu PSX se blíží!

NA CD 11 EXKLUZIVNÍCH DEM



Tomb Raider 3 - hratelná

Spyro The Dragon - hratelná

Colony Wars - Vengeance - hratelná

Bust A Groove - hratelná

Victory Boxing - hratelná

Wreckin' Crew - hratelná

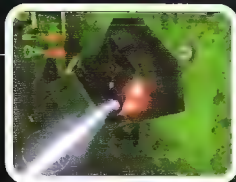
Sentinel Returns - hratelná

Future Cop: LAPD - hratelná

Mah-Jongg - hratelná

F1 '98 - videoklip

Alundra - videoklip



na CD



ISS Pro '98



1 ☐ Míči v cestě do branky stojí pouze zeď z masa, kostí a nylonových podkulovek. ☐ Právě jsem to tam dostal!



■ DISTRIBUTOR: Konami
■ STYLE: fotbal
■ PROGRAM: hratiné demo

ISS Pro od Konami bylo jedním z prvních skvělých fotbalových simulátorů, takže se logicky očekávalo, že stejně skvělé bude i pokračování této hry. Díky tomu, jak ostatně budete mít šanci zjistit z tohoto dema, ISS Pro '98 tato očekávání v bohaté míře naplnilo. V tomto demu si můžete zahrát v roli dvou týmů, které se probojovaly do finále MS, tedy Francie a Brazílie. Je zde režim pro jednoho i více hráčů, přičemž v hlavním menu si můžete navolit nejrůznější volby, například že si to rozdělíte jeden proti jednomu s vaším PlayStationem nebo z některým ze svých kamarádů, anebo dokonce si můžete navolit takový režim, že budete se svým kamarádem spolupracovat v týmu a budete hrát proti PlayStation. Když uprostřed hry stisknete tlačítko Start, budete moci volit rychlost hry, úhel pohledu kamery, to, jaké informace budou zobrazovány na obrazovce a podobně - to vše v průběhu hry.

Součástí dema je rovněž mnoho formací a strategií, které se posléze objevují v úplné hře, což vám umožňuje přestavovat vaše mužstvo tak, jak vás zrovna napadne, a volit svou nejoblíbenější taktiku. Obrazovka, na které se vám objevuje rozložení formace, je tak jasná, že je zbytečné k ní něco říkat - ty malé oblázky, které jsou vedle každého hráče, zobrazují jeho herní kvality, a pokud je navštívíte, získáte přehled o jednotlivých schopnostech těchto fotbalistů. Chcete-li přemístovat hráče z jednoho místa na druhé, použijte k tomu tlačítko X, chcete-li přetvořit formaci či si vybrat nějakou strategii, následujte pokyny na obrazovce.

Mějte však na paměti, že jakmile hru jednou spustíte, můžete měnit pouze formaci a vyměňovat hráče pouze tehdy, když je míč mimo hru. Je to fakt fajn, jako doopravdy...

■ Ovládání
D-Pad - pohyb hráčem
■ výběr dalšího hráče
■ sprint
■ pauza a menu

S míčem...
○ přitluknutí
○ krátká přihrávka
○ střela
○ kolmý pas

V obraně...
○ skluz
○ nátlak
○ brankář

■ Další rysy
Všichni hráči disponují širokým pohybovým rejstříkem, vše závisí na tom, jaká tlačítka stisknete a kde se právě vzhledem k nim nachází míč. Budete-li trochu trénovat, zvládnete i hlavičky v pádu či dokonce střelu nad kámi přes hlavu.

■ Další informace
ISS Pro '98 (PSM 6, 9/10) je rozhodně jedním z nejlepších fotbalových simulátorů pro PlayStation, takže vám velice vřele doporučujeme běžet a honem si ho koupit.



1 ☐ Tomu malému číslu nad vaší hlavou žádný z protihráčů nevěnuje pozornost. ☐ „Au, akorát na vanu.“ ☐ Někdy je docela sranda i jen tak se na míč dívat. ☐ Na noze máte gól.

na CD

Abe's Exoddus

Stejně jako v první hře, i zde přes obrazovku roluji pokyny, které vám říkají, co dělat. Tento vás jasně upozorňuje na mechaniku hry.



DISTRIBUTOŘ: GT Interactive
STYL: plošinová adventura
PROGRAM: hratelné demo

Tajemným a ponurým světem jménem Oddworld se vrací Abe, hrdiný Mudokon, jehož miluje snad každý. Abe byl původně dělníkem v obrovské RaptureFarms, pak, když se dozvěděl, že on i jeho druzi mají skončit na talíři, se ale rozhodl osvobodit své spoluvězně a spolu s nimi uprchnout. Jeho dobrodružství jej zavedlo do odlehklých končin Oddworldu, pak se vrátil do továrny a za pomoci Mudokonů, které předtím osvobodil, svrhl Mollucka a celou továrnu srovnal se zemí.

Nyní se však Abe dozvěděl o dalším rozlehlém komplexu, kde Mudokoni pracují jako otroci, tudíž se s bandou souputníků vydal je osvobodit. Naneštěstí se nechtěně oddělí od svých druhů, a tudíž je na vás, abyste ho provedli rozlehlým prostorem továrny, jejíž interiéry připomínají labyrint. Asi jste již uhadli, že vaším úkolem je zachránit co nejvíce otroků.

Předkládané hratelné demo obsahuje speciální verzi první oblasti Abe's Exoddus. Je zde kompletní úroveň, doplněná o obrazovky, na nichž se dozvíte, co a jak dělat. Dávajte pozor na rolující instrukce na elektronických monitorech. Budete-li ubít těchto rad, nepochybně do tajemství Abeho posledního dobrodružství snadno proniknete.

Ovládání
← → chůze
↑ výskok/otočení
↓ přikrčení/slěz dolů
← → kutálení se (když se přikrčíte)

Ⓢ výskok
Ⓢ akce
Ⓢ pouštění plynů
D-pad + Ⓢ hod
D-pad + Ⓢ + Ⓢ skok v běhu
D-pad + Ⓢ běh
D-pad + Ⓢ plížení

Ⓢ + Ⓢ zpřív

Stisknout Ⓢ a držet...
Ⓢ Hello (Ahoj)
Ⓢ Work (Pracuj)
Ⓢ Wait (Počkej)
Ⓢ Follow me (Pojď za mnou)

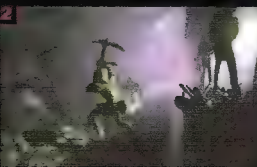
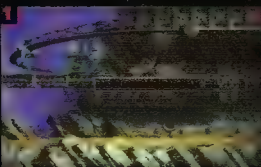
Stisknout Ⓢ a držet...
Ⓢ pochvala
Ⓢ omluva
Ⓢ facka
Ⓢ Stop kl. (Nech toho!)

■ Další rysy

Stejně jako Abe's Oddyssey i Abe's Exoddus je doslova napěchován hádankami a skrytými prostory, kterými tvůrci hry rozhodně nešetili. K dokončení jedné úrovně nemusíte nutně osvobodit všechny Mudokony, ale vězte, že všichni, které necháte na holičkách, jsou odsouzeni k potupné smrti z rukou odporných Sligů. Nemyslete, že stojí za to, dát si o něco více práce a snažit se přijít na co nejvíce hádarek?

■ Další informace

Abe's Exoddus se právě v těchto dnech objevuje na pultech a vy si mimo zahraniční demo můžete přečíst i příslušnou recenzi v tomto čísle. Jinak, co se týče Abe's Oddyssey, vězte, že byla hodnocena známkou 9/10.



1) Musíte se opatrně plížit, jinak neujdete zranění. 2) Náhleva v hávu FMV.



MediEvil

■ DISTRIBUTOR:

SCEE

■ STYLE:

3D adventure

■ PROGRAM:

hratelné demo

Sir Daniel Fortesque byl kdysi udatným bojovníkem. Nyní se vydal zničit mocného čaroděje Zaroka - člověka tak zlého, že to ani slovy vyjádřit nelze. Avšak našeho rytíře potkala velice nešťastná nehoda - zapletl se do bitvy, v níž přišel velice trapným způsobem o život. Nyní, poté co uběhlo několik let, záhadný duch oživil Danielovu kostru, čímž mu pochopitelně poskytl ještě jednu příležitost, aby čaroději Zarokovi vyprásl kožich přesně tak, jak si to již dlouho zaslouhuje.

Toto exkluzivní, plně hratelné demo vám nabízí několik prvních úrovní z plně verze hry. První oblast je celkem vzato bezpečná, váš hrdina zde najde několik velice základních zbraní, takže se bude moci dostatečně vyzbrojit a vy budete mít příležitost seznámit se s ovládáním.

Doporučujeme se pustit do druhé části teprve tehdy, budete-li mít pocit, že hru zvládáte levou zadní - mezi tajemnou kryptou a nelostným, nebezpečným venkovním světem je totiž obrovský rozdíl v obtížnosti.

Hra samotná je pojatá jako trojrozměrná adventura, Daniela v ní vidíte z té dnes tak velice populární perspektivy třetí osoby. Musíte bojovat se zlými příšerami, sbírat power-upy, přičemž na vás čekají všechny požitky, které trojrozměrné hry skrývají. Na první pohled zaujmou stříhané scény, skvělá grafika pozadí, avšak *MediEvil* je jedinečný



[1] Naš hrdina kolem sebe otočtelně mává šavlí. Přiblížíte se k němu, a rozseká vás na guláš. [2] Zombie lze buď zabít nebo jím zhaběle utéct.

svým velice britským, někdy absurdním smyslem pro humor. Například si všimněte, jak Daniel bojuje holými rukama s příšerami, když zrovna nemá po ruce žádnou zbraň...

■ Ovládání

D-pad - pohybovat Danielem (dvojitý click znamená běh)

☉ útok zvolenou zbraní

☉ útok sekundární zbraní nebo speciální útok aktuální zbraní

☉ skok

☉ kryt se/uhnout

☉ výběr cíle

☉ + D-pad ustup stranou nebo vzad

☉ + běh výpad (pouze disponujete-li touto schopností)

☉ zobrazení inventáře, výběr zbraně, brnění a dalšího vybavení

☉ pauza, volba

☉ nebo ☉ pohyb kamery doleva nebo doprava

☉ + ☉ aktivace kamery pohledu (použijte D-pad)

■ Další rysy

Toto demo je napěchované nejrůznějšími vybavením, brněním, zbraněmi a power-upy, které jenom čekají na to, až se jich Daniel chopí. Účité pokyny a instrukce lze rovněž získat přečtením mnoha knih, které se kolem vás povalují - stačí k nim přistoupit a stisknout X a poté si prolístovat jejich obsah.

■ Další informace

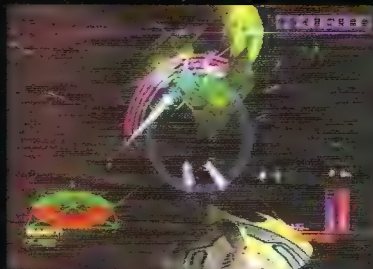
Recenzi na hru *MediEvil* jste si mohli přečíst v minulém čísle. Ohodnocení známkou 8/10.



[1] Ten nejpevnější pohledový kladný hrdina ve světě hra pro PlayStation je tím odlišnějším, čím dále se od něj díváte. [2] Vezmi nohy na ramena, chlapče, a utíkej!



Blast Radius



■ **DISTRIBUJTE:** Psygnosis

■ **STYL:** 3D vesmírná střílečka

■ **PROGRAM:** hratelné demo

S láva. Blast Radius se vrací. Sice jste již měli jednu možnost s demem této hry se seznámit, avšak jelikož v poslední fázi úprav došlo k některým změnám, zejména co se týče link-upu pro dva hráče (více doporučujeme), a také proto, že se nám tato hra jednoduše líbí,

rozhodli jsme se vám její demo předvést ještě jednou.

Blast Radius je vlastně poněkud staromódně laděná bojovka, kde tím, co určuje dění kolem, jsou bystře reflexy a hbitý prst na spoušti. Hra oplývá skvělou trojrozměrnou grafikou, takže jistě náležitě oceníte jak bitevní pravidla, tak nejmodernější zbraň.

Tato demo verze obsahuje dvě stíhačky, s nimiž je třeba naučit se létat a bojovat. Vaše schopnosti důkladně prověří letka nepřátelských pilotů. Každá mise ve hře sestává z daných specifických úkolů - jejich znění se dozvíte ještě předtím, než ušednete do kokpitu. Až se dostanete přímo do bitevní vířvy, používejte tlačítka pro zaměřování a také radarový displej. S jejich pomocí totiž snadno zaměříte nepřátelské objekty a snadněji jim následně rozducháte řádky. Provést likvidační akci je po zaměření snadné: musíte se jen naučit následovat šipku na vašem displeji. Vaše pravidlo je vybaveno rychlopalnými laserovými děly, která mají téměř neomezené množství munice, dále máte k dispozici omezené množství sekundárních zbraní, včetně řízených střel a torpéd s velkou ničivou silou. Můžete si tedy sami vyzkoušet, jaké zbraň na toho či onoho nepřítele platí nejvíce, nezapomínejte ovšem počítvé sbírat powerupy, které zůstávají na místě odpálených objektů.

■ **Ovládání**

↑ nahoru

↓ dolů

← doleva

→ doprava

■ **rolovat doleva/doprava**

■ **zrychlení**

■ **zpomalení**

■ **střelba laserem**

■ **volba cile**

■ **volba speciální zbraně**

■ **střelba speciální zbraně**

■ **zoom radaru**

■ **oddělení radaru**

■ **turbo rychlost**

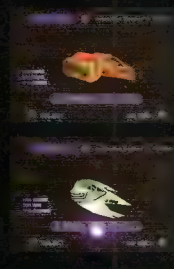
■ **změna úhlu pohledu**

■ **Další rysy**

Kromě toho, že toto demo nabízí příležitost notně se prověřit ve střelbě na nepřátele ovládané počítačem, je rovněž kompatibilní se sonyovským propojovacím kabelem. Spojte dva přístroje, do obou vložte disk, zvolte Blast Radius a poté zvolte volbu pro dva hráče.

■ **Další informace**

Hru jsme recenzovali v PSM 5, kdy jsme ji ohodnotili známkou 8/10.



Mr Domino

■ **DISTRIBUJTE:** JVC

■ **STYL:** závodní/logická

■ **PROGRAM:** hratelné demo

T e, toto není simulátor nějakého šilného roznašeče pizzy. Namísto toho se jedná o hratelné demo té snad nejpodivnější playstationové hry vůbec. Ornen prostý název - Mr Domino říká vše. Vaším úkolem je provést ho řadou úrovní tím způsobem, že v různých situacích budete provádět příslušné triky.

Každá úroveň je stavěna jako cesta, po které šťastně poskakuje Mr Domino. Na různých místech této cesty se nacházejí body, které se musíte pokusit překonat tak, že sestavíte dominové kameny a poté je zbouráte, čímž se před vámi otevře další kus cesty. Budete-li to dělat úspěšně, často se vám podaří shodit různé předměty kolem, takže pokud budete kameny stavět chytré, máte šanci vyvolat dlouhou řetězovou reakci. Až tříte všechny cile, otevře se před vámi další stupeň naprosto šilného žánru.

Zní vám to zmateně? No ono to také zmatené je, přinejmenším do té doby, než

hru plně zvládnete, přičemž nejlepší způsob, jak toho dosáhnout, je několik desítek minut ji hrát. Poté objevíte ony všemožné triky a s chutí strávíte před obrazovkou několik dalších hodin. Připravte se, že vzácné okamžiky svého života budete plynout na to, abyste objevili ty nejlepší kombinace kamenů domina. My vás varovali...

■ **Ovládání**

↑ zrychlení

↓ zpomalení

← a → obrát vlevo či vpravo

■ **○, ○, ○, nebo ○ polož kostku Domina**

■ **Další rysy**

Úplná verze této šilenosti přímo oplývá množstvím ďábelských úrovní speciálně vytvořených tak, aby zaměstnaly vaše mozkové závity a znemožnily vám jakoukoliv činnost, kromě hraní. To myslíme vážně.

■ **Další informace**

Na Mr Domina jsme se v krátkosti podívali v PSM 4, kde obdržel hodnocení 8/10. Hra se nám fakt šilně líbila. Doposud se nám z toho nepodařilo plně zotavit.



V prvním kroku před cíl postavte vertikálně kameny domina, až půjdete podruhé kolem, shodnou se do druhého kola.

Unholy War

■ DISTRIBUTOR:

Crystal Dynamic

■ STYL:

boj v aréně

■ PROGRAM:

hratelné demo

V *Unholy War* si zaválčíte, až vám z toho půjde hlava kolem. Hra je jakýmsi křížencem tradiční bojovky a soubojové hry typu *Bomberman*. Boje se odehrávají v hrůzné vypadající aréně a předkládané demo vám umožňuje poměřit své bojovnické schopnosti buď s kamarádem, nebo přímo s procesorem vaší PlayStation. K dispozici máte šest postav a čtyři různé arény.

Každá postava má svůj vlastní ukazatel životní energie, který se postupem doby doplňuje. Značky na tomto ukazateli vám dávají na srozuměnou, kolik energie potřebujete k provedení určitých akcí - každá postava disponuje třemi speciálními chvaty nebo výpady. A to je tak vše, prostě si k tomu sednete a dejte se do boje.

■ Ovládání

D-pad - pohyb postavíčkou
 @ skok
 @, @, @ útok a síla (odlišné charakter od charakteru)

■ Další rysy

Různé postavy mají různé silné a slabé stránky. Klíčem ke hře tudíž je naučit se všem chvatům a dobře využívat prostředí. Rovněž se s každým úspěšným útokem doplňuje ukazatel energie. Důležité je však útok správně načasovat, přeci se nevydáte z energie, ještě než se k vám soupeř přiblíží....

■ Další informace

Veškeré detaily o kompletní verzi se dozvíte v recenzi, která se objevila v minulém čísle PSM.



1) Pár *Killicycle*ů si to rozdává v typicky chaotickém prostředí hry *Unholy War*.
 2) *Killicycle* vítězí, to se dalo čekat.

Nové SCORE je jubilejní a výjimečné - z čísla 60 snadno vyvodíte, že je tomu právě pět let, co číslo 1 spatřilo světlo světa. Slavnostní SCORE bylo rozšířeno na 148 stran, aby se do něj vešel jak článek o nejlepších 50 hrách všech dob, tak i informace o nejžhavějších předvánočních novinkách. V sekci

Preview se seznámíte s detaily očekávaného pokračování *Diablo* - *Diablo 2*, s revolučně pojatou multiplayer akcí *Quake 3 Arena*, s úžasnou adventurou *King Quest: Mask of Eternity* či s pozoruhodnou českou hrou *Poseidon*.

V předvánočním výběru her vám poradí obsáhlé recenze na dlouho očekávanou hororovou akci *Blood 2* či exkluzivní recenze na výbornou hru *Half-Life*, vynikající mix akční hry s nádechem adventure; hru, kterou někteří z nás považují za nejžhavějšího kandidáta na nejlepší akci roku. Další exkluzivní recenzí je

Tomb Raider III, největší a nejlépe vypadající hra celé série, která je tuze tuhá a navíc vypadá úžasně. Dinosaurů budeme lovit v *Trespaseru*, o panáky se starat v *Populous: The Beginning* a rychlá auta řídit v *Test Drive 5*. Čekají vás i *Settlers 3*, policejní *SiN* a mnoho dalších recenzí.

148 stran za stejnou cenu

Ciolo 60 v prosinci 1998 • ručník 500 Kč • cena s CD 150 Kč

score

Supervydání: Cizinci a PC hra

Tomb Raider 3

Heavy Gear II

Trespaser

Settlers 3

Uprising 2

Warquest

Score 111

výročí 5 narození let score

Quake 3

Diablo 2

exkluzivní recenze

FIFA 99

Blood 2

Trespaser

exkluzivní

Half-life

Tomb Raider 3

50

nejlepších her všech dob!

Pokud snad chcete pod stromeček akcelerator, poradí vám Techbox. A připraveno je i mnoho soutěží - soutěž o *Tomb Raider III*, s *Branami Skeldalu* se soutěží o počítač a s firmou Ericsson! SCORE 60 si rozhodně nesmíte nechat ujít.

S

B-Movie

■ DISTRIBUTOR: GT Interactive

■ STYL: 3D střilečka

■ PROGRAM: hratelné demo

Představte si trojrozměrnou verzi klasické arkády, například takového *Defendera*, kříženou s nějakým nesmírně šťavnatým sci-fi filmem z padesátých let. Výsledkem bude, že dostanete obrázek o tom, jak vypadá *B-Movie*. Ve hře vám připadá role pilota výkonného vesmírného plavidla, musíte létat kolem a kolem, přičemž každého ufo, na něhož narazíte, je třeba bez milosti zlikvidovat, dále je nutné sbírat veškeré předměty, na které narazíte, hlavně ty, co zbudou z trosk ufonské lodi. Také je vaším úkolem zachraňovat lidi, nešťastníky, co se jakýmsi podivným způsobem dostali do vroučného středu meziplanetární války. A to je jen tak pro začátek.

Toto hratelné demo vám nabízí jednu kompletní úroveň, kterou si tedy můžete zblízka prohlédnout, vyzkoušet si, jak se likvidují nejrůznější nepřátelské objekty, můžete sbírat nejrůznější power-

upy a vyzkoušíte si i některé speciální úkoly. Nejprve byste se měli seznámit s tím, jak vaše loď létá, a poté si prohlédnout obrazovky s informacemi (viz Další rysy), kde dostanete podrobné instrukce ohledně toho, co byste asi měli dělat. Anebo si také pochopitelně můžete jen tak poletovat kolem šílenou rychlostí a pálit po všem, co se jen pohne.

■ Ovládání

D-pad - změna směru

Ⓢ rychle vpřed

Ⓢ rychle dozadu

Ⓢ střelba

Ⓢ a Ⓢ klouzání doleva nebo doprava

Ⓢ výběr zbraní/zařízení

Ⓢ pohled na informace

■ Další rysy

Tato demo verze obsahuje sérii krátkých informací, které vás podrobně seznámí s jednotlivými aspekty hry. Stiskněte tlačítko Start a k těmto informacím dostanete přístup, a to i během hry.

■ Další informace

Na hru *B-Movie* najdete pochopitelně v příslušné recenzii.



První postmoderní počítačová hra? No možná ani tak ne, ale přesto je to legrace střilet létající talíře a malinké postavíčky.

Crash Bandicoot 3

■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: 3D arkádová adventura

■ PROGRAM: videoklip

Ano, Crash se vrací a toto filmové demo vám může přiblížit, jak jeho návrat bude asi vypadat. Více informací vám přinášíme na stranách vyhraných recenzí. Pokud jste si je přečetli, víte, že tato hra je absolutní nutností! Těšte se na exkluzivní hratelné demo, objeví se velice brzy na začátku roku 1999.



Fluid

■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: 3D ambientní hudba

■ PROGRAM: hratelné demo

Tě jste zatoužili po tom, stát se hudebně nadaným delfínem a komponovat hudební sekvence, zatímco budete ploufat blankytným mořem, trojrozměrným oceánem? Pokud je tomu čistou náhodou tak, pak máte neuvěřitelně štěstí: toto demo je zde právě pro vás. Podrobné instrukce, o co ve hře jde, najdete v návodě v hlavním menu nebo se podívejte na recenzi otiskovanou v PSM 6. A to jste si mysleli, že *Mr Domino* je divný...



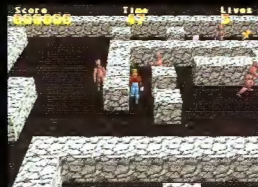
Haunted Maze

■ DISTRIBUTOR: není v prodeji (Yaroze)

■ STYL: 3D arkáda

■ PROGRAM: kompletní hra

Stare hry nikdy neumírají, jenom se přetvářejí. Představte si trojrozměrnou verzi *Pac-Mana*, kde místo duchů budou zombie. Dostanete tak obrázek o tom, co lze očekávat od tohoto nového produktu amatérských uživatelů Yaroze. Své postavy ovládáte pomocí D-Padu, a to je tak všechno. Zajímal-li vás Yaroze, v příslušném videoklipu se dozvíte více.



HRAJTE A třeste se!



CRASH BANDICOOT



GRAN TURISMO



HERCULES



MEDIEVIL



NHL FACE OFF



SPICE WORLD



SPYRO THE DRAGON



TEKKEN 3



THE FIFTH ELEMENT



FORMULA 1

... a spousta
dalších her
na tebe čeká!

DUAL SHOCK™

nová vibrační funkce ovladače



5 990,- Kč
cena kompletu
nebo

599,- Kč
v hotovosti +
10 měsíčních
splátek
ve výši
599,- Kč *



NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.sony.cz

* v rámci akce u vybraných dealerů Sony

SCANNED BY TOMÁŠ SALVA

